

OFFICIEL EXCLUSIF. JOUABLE !



Le Magazine Officiel Xbox

[EXCLUSIF !]
DOSSIERS
SPLINTER CELL

Dernières infos avant
le test du chef-d'œuvre !

XIII

Quand la BD devient
un Doom-Like explosif !

TEST 6 PAGES

BLINX

Contrôlez le temps
Le premier jeu de plates-formes en 4D !

PLUS DE 30 PAGES DE TESTS

www.xboxmag.fr



COLIN McRAE 3



FIFA 2003



TRANSWORLD
SNOWBOARDING



TIMESPLITTERS 2



ROCKY

future games
The first choice for gamers
DÉCEMBRE 2002
NUMÉRO 9

T 05279 - 9 - F : 8,99 €






VOUS AVEZ 60 SECONDES POUR SAUVER LE MONDE.

TOP CHRONO. 60:15




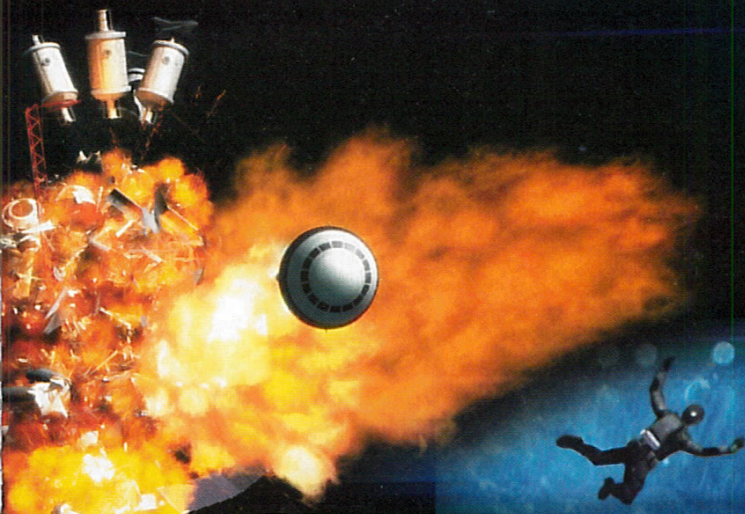
 Dès lors, vous aurez besoin d'une voiture, suffisamment puissante, c'est pourquoi nous vous avons préparé une Aston Martin Vanquish V 12 truffée d'innovations en tout genre,



également disponible sur Gamecube, Playstation 2 et PC.

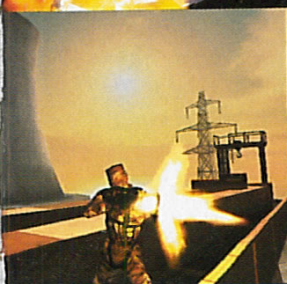
Le jeu interactif James Bond: 007 - Nightfire (tous les codes objet, tous les autres composants logiciels et certains éléments audiovisuels) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées de Electronic Arts Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le jeu interactif James Bond 007 - Nightfire (certains composants audiovisuels) © 2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond TM Danjaq, LLC, James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que tous les éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation.


 assez de gadgets, pour faire exploser une station spatiale, ou pour sauter d'un avion en plein vol, repousser tout un escadron militaire et s'introduire dans le domaine de Mayhew,




007TM nightfireTM

007.ea.com



 assez de gadgets, pour organiser une évasion depuis le toit du siège du Phoenix International de Tokyo, et s'extirper d'un téléphérique en feu suspendu au beau milieu des Alpes. Vous aurez alors tout juste le temps pour être à l'heure à vos rendez-vous avec les agents très spéciaux Zoe et Dominique.

 Mais ce n'est pas encore le moment de vous reposer car dites vous bien, qu'il ne s'agissait là que d'une minute et qu'il vous reste encore 23H59 minutes pour boucler votre journée.

**60 SECONDES DE LA VIE
DE BOND, C'EST PLUS INTENSE
QUE CE QUE VOUS VIVREZ
DANS TOUTE VOTRE EXISTENCE.**

**MEURS UN
AUTRE
JOUR**

Sortie le 20 novembre au cinéma.



france.ea.com

Nightfire est une marque commerciale de Denjin, LLC et de United Artists Corporation. L'Aston Martin V12 Vanquish est utilisée sous licence de Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. "PlayStation" et le logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. TM, © et le logo Nintendo GameCube sont des marques commerciales de Nintendo. ©2002 Nintendo, Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™.

THE ARTIST



HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

La vie paisible vous ennue ? Enfilez le costume sombre du plus célèbre des tueurs à gages et pénétrez au cœur même du vice et du crime pour une expérience de jeu unique. Déjouez le complot machiavélique qui a été lancé contre vous et parcourez les quatre coins du monde dans des lieux aussi prestigieux qu'inédits. Bénéficiant d'une jouabilité et de graphismes hors normes, Hitman 2 est un jeu captivant qui mêle action, infiltration et aventure.

www.hitman2.com

*L'artiste

Disponible aussi sur
PC et PlayStation2



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

io-Interactive

13^{ème} RUE
LE CRIME ACTION ET SUSPENSE

EA
ADVANCED HD

CREATIVE

Optimisé pour les cartes son Sound Blaster® Audigy™

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

© 2002 IO Interactive. Hitman2, Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. All rights reserved. IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive. All rights reserved. Published under license by Eidos Interactive Ltd. 2002. Microsoft, Xbox, the Xbox logo, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro neuf - Décembre 2002

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS

26, bd Paul-Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

RÉDACTION

Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi
(38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyné

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO

Stéphane Berthou, Thomas Diouf, Arnaud Frey (correspondant Japon),
Lâm Hua, Thomas Lavolette, Jean-François Mariotti, Ghislain Masson, David
Montoro (dessinateur), Louise Lasterade, Samuel Pelmar,
Ludovic Tessier, Florian Viel.

PUBLICITÉ

Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, Maguy.Edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistants de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédicte Carpentier (34 50)

DIFFUSION

Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A.
à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros.
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS
Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaimi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaimi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaimi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québecor, 77000
Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 1^{er} trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par
leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos,
et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés.
Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre
d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens
qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et
des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du
temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation.
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance
est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de
100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines
dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

BIENVENUE À BORD



D'après l'accélération des ventes de la Xbox et vos courriers, il semble que nous comptons de plus en plus de nouveaux lecteurs. Alors bienvenue à vous tous ! S'il est vraisemblable que les nouvelles offres de séduction de Microsoft (la Xbox livrée avec *Jet Set Radio Future* et *Sega GT 2002*) vous aient attiré, nous n'oublions pas pour autant les fans de la première heure. Nous avons également acheté notre Xbox au prix fort, mais nous savons aussi que plus le temps passera, plus cette console deviendra abordable, soit par son prix soit par le biais de nouvelles opérations de Microsoft. C'est la loi du marché, et si cela doit conduire la Xbox à grossir ses rangs, ce sera au bénéfice de l'ensemble des joueurs. Après tout, on n'a jamais dit que les jeux vidéo étaient un loisir peu onéreux. Quoi qu'il en soit, nous ne regrettons pas d'y avoir accordé autant de temps et de moyens, et ce, dès le début. Maintenant que vous avez une Xbox, le vrai combat commence : celui des jeux, de leur qualité et de leur prix. À l'Officiel, nous considérons depuis les prémices du lancement que le vrai débat concerne les jeux. La console vaut largement chaque centime demandé, ce qui n'est pas toujours le cas des 175 jeux qui seront disponibles d'ici la fin d'année. Il est d'autant plus important de ne pas se tromper que d'excellents titres sont déjà en vente ou en préparation. Notre mission est donc la même depuis le départ : vous conseiller sur les meilleurs titres et vous faire fuir les autres. Ainsi dans ce numéro, il y en a un peu pour tous les goûts, et en plus de nos récaps de tests, de nos actualités et de nos dossiers, vous devriez trouver votre bonheur. Quant à Xbox Live, le service de jeu en ligne qui suscite de nombreuses interrogations de votre part, vous avez jusqu'au 14 mars pour vous y préparer. D'ici là, comptez sur nous,

vous saurez tout ce qu'il y a à savoir !
Bonne lecture à tous et rendez-vous début décembre pour de nouvelles aventures.

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox

Cyrille Tessier



SOMMAIRE DÉCEMBRE

XCLUSIF

Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain.

- » Project Gotham 2 P.8
- » Indiana Jones P.10

XPRESS

Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement

- » Abducted P.12
- » Baldur's Gate DA P.18
- » Big Mutha Trucker P.18
- » Breakdown P.21
- » Conan P.18
- » Drihoo P.14
- » DOA Volley P.21
- » Eon of Tears P.14
- » Fishing Live Online P.21
- » Gravity Games Bike P.24
- » Kakuto Chojin P.21
- » Kameo P.14
- » Kill Bill P.16
- » O-TO-GI P.20
- » Panzer Dragoon Orta P.21
- » Serious Sam P.16
- » Shrek Super Party P.16
- » Soldier of Fortune II P.16
- » Spy Vs Spy P.16
- » Templar P.13
- » Tortues Ninja P.16
- » True Fantasy Online P.20
- » Wild Rings P.21

XPÉRIMENTATION

Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.

- » 007 : Nightfire P.38
- » Battle Engine Aquila P.42
- » Dead to Rights P.28
- » Ghost Recon P.36
- » MechAssault P.34
- » Medal of Honor P.40
- » NBA Live 2003 P.46
- » Outlaw Golf P.32

- » Robotech P.44
- » Tiger Woods P.48
- » Tony Hawk 4 P.50
- » Ty, Le tigre de Tasmanie P.30

XPERTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

- » Blinx P.68
- » Colin McRae P.84
- » Dynasty Warriors 3 P.83
- » FIFA 2003 P.88
- » Fila Tennis P.99
- » Jedi Outcast P.80
- » NFL Fever 2003 P.78
- » NHL Hitz 20-03 P.76
- » Reign of Fire P.92
- » Rocky P.94
- » Terminator P.82
- » Timesplitters 2 P.96
- » Transworld Snowboarding P.74

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet des jeux testés dans les numéros précédents. P.100

PROJEXION PRIVÉE

Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. P.102

XPRIMEZ-VOUS

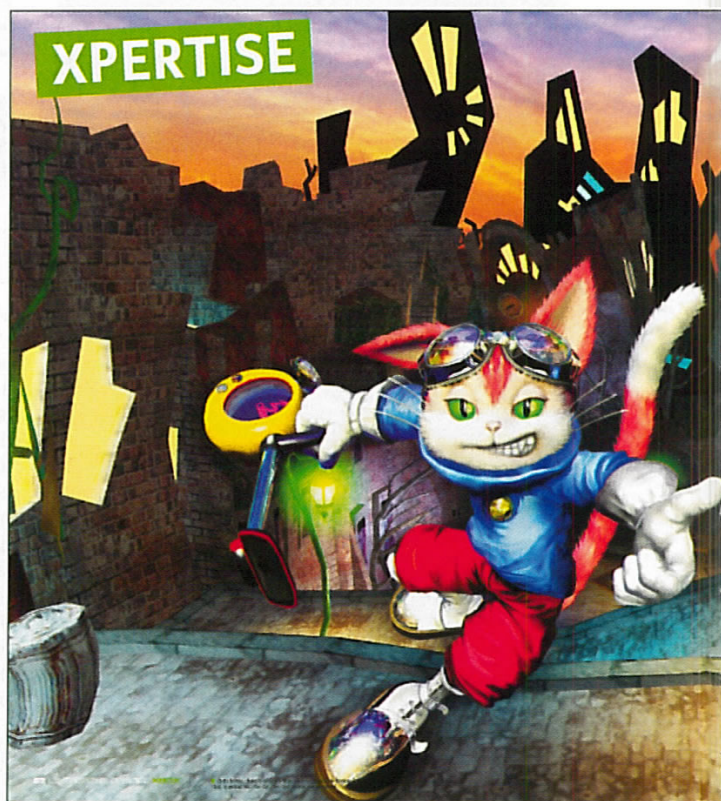
La rubrique courrier qui vous est dédiée à 100%. P.106

RAYONS X

Des aides de jeu pour toutes vos petites merveilles Xbox. P.104

LE DVD JOUABLE

Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché. P.112



BLINX

Le premier grand jeu de plates-formes sur Xbox par les créateurs de Sonic.



PROJECT GOTHAM RACING 2

Infos exclusives arrachées à Bizarre Creations.

P.8



INDIANA JONES

Le célèbre archéologue adepte du fouet refait parler de lui.

P.10



P.68



SPLINTER CELL
Tout ce que vous avez rêvé de savoir sur Sam Fisher.

P.54



XIII
L'amnésique superstar de la BD débarque en force.

P.60

■ **Célébrité** : à notre grande surprise, nous avons trouvé des gens de chez nous qui ne connaissent pas XIII...

» NUMÉRO NEUF 7



EXCLUSIF

PROJECT GOTHAM RACING 2

**Vous avez envie de piloter les plus belles berlines de la planète ?
Project Gotham Racing 2 va enfin exaucer votre vœu. Accrochez vos ceintures !**

FRED

INFOS

DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS

ÉDITEUR : MICROSOFT

GENRE : COURSE

JOUEURS : INDÉTERMINÉ

SORTIE : OCTOBRE 2002

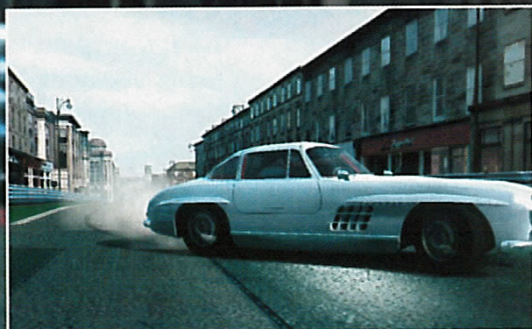
▶ Le salon de l'Auto vient à peine de fermer ses portes que Microsoft passe à l'offensive et lâche ses chevaux en pâture ! Le succès commercial de *Project Gotham Racing* (plus d'un million d'exemplaires vendus de par le monde tout de même !) ne pouvait qu'appeler une suite. C'est chose faite ! Annoncé lors du X02 américain, *Project Gotham Racing 2* veut devenir l'un des titres majeurs de la console

et se donne les moyens de ses prétentions. Plus de voitures, plus de villes, plus de modes de jeux, plus de Kudos, plus de polygones... C'est l'escalade ! Mais c'est surtout l'option online qui va démarquer *PGR 2* de la concurrence. Bizarre a l'intention de faire tourner à plein régime les serveurs du Xbox Live. Le Xbox Communicator fera partie intégrante de l'expérience de pilotage qui nous attend : on va tous devenir des cibistes ! Également, il se murmure qu'il sera possible de télécharger de nouveaux circuits et voitures via le net, mais les développeurs laissent planer le doute à ce sujet. De toute manière, il va falloir patienter jusqu'à la fin de l'année 2003 pour pouvoir effectuer nos premiers tours de roues. Peu de changements sont à prévoir au niveau du feeling de pilotage, hormis quelques sensations fortes supplémentaires... Le panel de véhicules

disponibles s'élargit davantage avec l'arrivée en force de bonnes grosses cylindrées germaniques de toutes les époques : préparez-vous à faire fondre le tarmac au volant de la nouvelle Porsche 911 GT2 (plus de 450 bourrins sous le capot) ou de la BMW X5 4.4i. Ce gros 4x4 de 280 chevaux constituera, à n'en pas douter, l'un des meilleurs véhicules du jeu compte tenu de son grip et de sa puissance.... Et, le fin du fin, Microsoft prolonge son partenariat avec Ferrari et ajoute la toute nouvelle Enzo à son showroom. Pour l'anecdote, c'est la première fois que cette caisse figure dans un jeu vidéo. Hybride entre une GT et une routière, ce monstre de 660 chevaux sera la récompense destinée aux meilleurs des meilleurs... Voici, en exclusivité, les dernières images de ce chef-d'œuvre en puissance !



↑ Les effets de particules ont été retravaillés.



↑ Une vieille Mercedes avec un gros potentiel.

VILLES DE LUMIÈRE



Peu d'informations circulent quant aux villes qui figureront dans *PGR 2*. La rumeur qui affirmait que les quatre cités du premier jeu seraient de nouveau présentes a été invalidée par Bizarre. Peu bavards ces Anglais... Mais nous avons cependant récupéré quelques informations. Attendez-vous à visiter au moins 8 villes, soit deux fois plus que dans l'épisode précédent ! Seuls deux noms nous ont été confirmés : il s'agit d'Edinburgh et de Hong Kong. La première opposera son architecture classique à la démesure survoltée de la métropole asiatique : Bizarre promet de nous dépayser !



XTRA

» La bande-son de *PGR* était sans conteste l'une des meilleures jamais réalisée pour les besoins d'un jeu vidéo. Rap, rock, techno, alternatif... Les stations de radios disponibles et la qualité des chansons nous laisse encore pantois. *PGR 2* devrait continuer sur cette lancée mais aucun nom de groupe ne filtre. Tout ce que l'on sait, c'est que vous allez en prendre plein les oreilles et que chaque ville disposera de sa propre bande FM... Du bonheur en perspective pour les tympans !

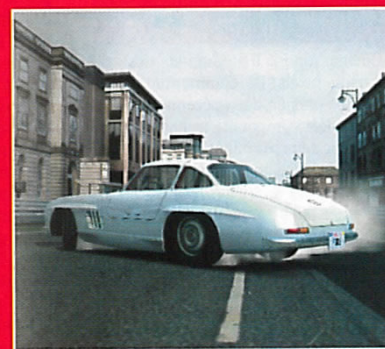


↑ Rassurez-vous, il n'y a pas que la plaque qui change !

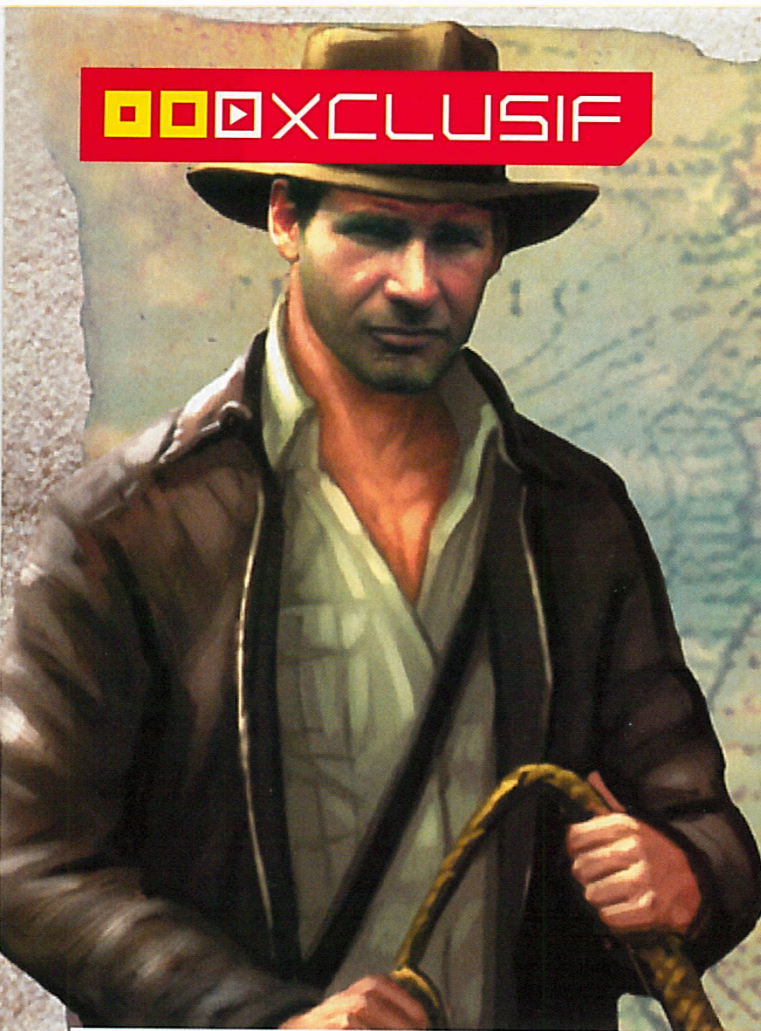
LES MODES DE JEU



Il y en aura des tonnes ! Obtenir des Kudos et débloquer voitures et circuits demandera beaucoup de patience mais sachez que vos efforts seront toujours justement récompensés. Le style et le talent seront vos deux principaux atouts pour accumuler les récompenses. Bizarre laisse entendre que pas mal de modes ne seront accessibles qu'à travers le online et qu'il sera également possible de créer ses propres challenges, jouables aussi bien en solo qu'en multijoueur ! Également, de nouveaux types d'épreuves sont à prévoir : croisons les doigts et espérons retrouver des épreuves à la *Midtown Madness* ou à la *Driver*...



EXCLUSIF



PRAGUE



↑ Les nazis sont nuls en boxe, profitez-en!

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

Un chapeau, un fouet et du courage à revendre...
L'archéologue le plus casse-cou de la planète nous revient!

FRÉDÉRIC BRUNET

INFOS

DÉVELOPPEUR: THE COLLECTIVE

ÉDITEUR: LUCASARTS

GENRE: ACTION / AVENTURE

JOUEUR: 1

SORTIE: 1^{er} TRIMESTRE 2003

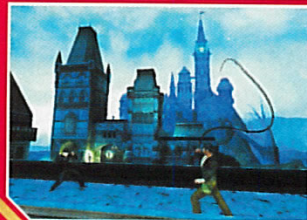
Le Docteur Jones... Il en aura eu, des avatars de pixels! Du Commodore 64 à la Xbox, près de deux décennies se sont écoulées. Un gouffre technologique sépare ces deux machines, mais la volonté des développeurs reste la même: nous faire vivre les quêtes les plus palpitantes jamais accomplies par un aventurier! Des interprétations abstraites en 16 couleurs à l'épisode que nous vous présentons maintenant, tous ont cherché l'alchimie qui donne aux trois films leur dimension intemporelle... La dernière fois que nous avons croisé un Indy digne de ce nom, c'était dans

des jeux d'aventure, fort bien écrits mais manquant malgré tout d'un peu de punch. Avec The Collective aux commandes, on se doute que cet Indiana du nouveau millénaire ne passera pas sa vie avec Marcus à fouiner dans des bibliothèques. Géniteur de l'excellent *Buffy*, ce petit studio indépendant a su très vite capter l'attention des plus grands. Son moteur 3D, baptisé le *Slayer Engine*, a rapidement emballé les émissaires de LucasArts par sa souplesse et sa puissance. *Indiana Jones et la tombe de l'Empereur* sera avant tout un jeu d'action mâtiné d'éléments de réflexion. Les combats occuperont le devant de la scène grâce à une interface simple mais riche. Deux boutons suffiront à effectuer les mouvements de base, mais sachant qu'ils peuvent être combinés avec des directions, on vous laisse faire le calcul des possibilités offertes! Bien sûr, il sera possible de faire claquer son fouet

et d'utiliser une multitude d'armes pour se frayer un chemin à travers la tombe de l'Empereur. Pas celui de *Star Wars*, mais Qin Shi Huang, premier souverain de Chine. Craignant de s'ennuyer dans l'Éternité, ce bon roi a eu la riche idée de se faire enterrer en compagnie de milliers de statues en terre cuite grandeur nature, représentant son armée au complet. Pas de chance pour Indy, il est sommé par le gouvernement chinois d'aller exhumier une relique au cœur de ce sanctuaire avant que les nazis ne mettent la main dessus... L'aventure commence à Ceylan en 1935, peu avant l'histoire relatée dans le premier film. Débute alors une épopée épique qui vous emmènera des jungles asiatiques aux ruelles de Prague, pour s'achever au cœur de la nécropole de Xian. Comptez sur nous pour vous tenir informé sur les péripéties du Dr Jones d'ici au 1^{er} trimestre 2003, date estimée de la sortie du jeu!

FOUET-MOI MAL INDY!

On ne connaît pas ses pratiques sexuelles, mais toujours est-il qu'Indy se débrouille comme un chef avec un fouet! Il pourra l'utiliser pour maintenir à distance ses ennemis mais également, si vous faites preuve d'habileté, pour désarmer les malfrats!





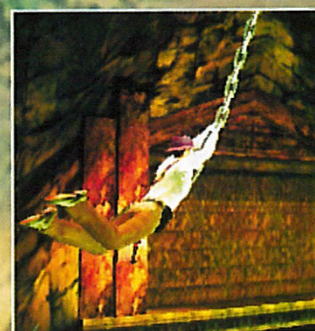
↑ Le plus dur, ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage.



↑ Comment ça, il n'est pas beau mon chapeau?



↑ Une gauche parfaite: 3 molaires à 0!

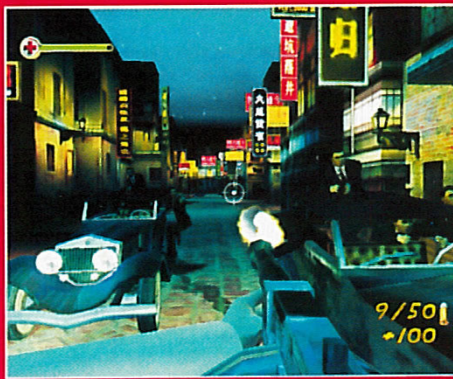
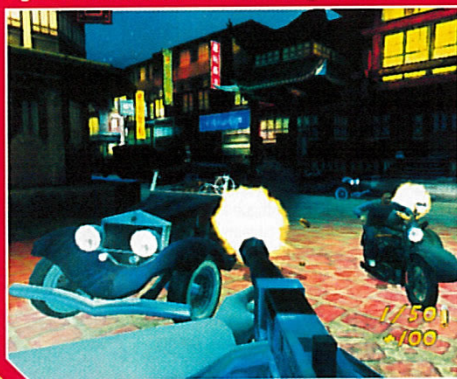


↑ Comme au bon vieux temps!

SUIVEZ CETTE VOITURE !



Indy utilisera de nombreux moyens de transport pour se déplacer d'un lieu à l'autre... Dans une scène du jeu, vous utiliserez un *rickshaw* (pousse-pousse à vélo) alors que vous serez poursuivi par des bandits en voiture! Heureusement, une mitrailleuse lourde vous sera aimablement fournie et vous permettra de dégommer les caisses des affreux. L'intégralité de la séquence se déroulera en vue à la première personne.

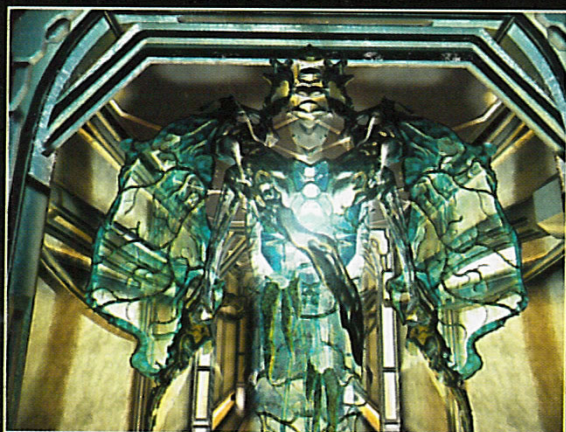


XTRA

» Voici l'ordre de progression des différents niveaux du jeu: Ceylan, Prague, Istanbul, Hong Kong, base maritime nazie, forteresse insulaire chinoise, extérieur de la tombe et, pour finir, la tombe elle-même. On va voir du pays, pour une durée estimée à une vingtaine d'heures de jeu. Mais si vous voulez récupérer tous les bonus secrets, sachez que l'aventure durera beaucoup plus longtemps...



XPRESS



DÉVELOPPEUR : CONTRABAND ENTERTAINMENT / ÉDITEUR : INDÉTERMINÉ / SORTIE : FIN 2003 / JOUEUR : 1

ABDUCTED

Silent Hill dans l'espace



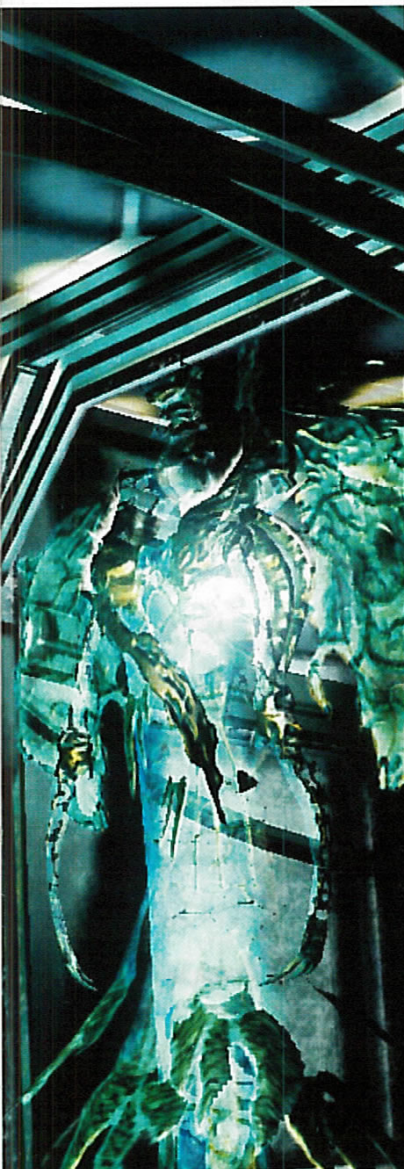
Après *The Thing*, *Silent Hill 2* et prochainement l'excellent *Project Zero*, le *survival horror* envahit tranquillement mais sûrement la logithèque Xbox.

Les développeurs californiens de Contraband comptent bien inscrire leur nouveau jeu, *Abducted* dans la liste des titres les plus prometteurs dans ce genre. Ne vous attendez pourtant pas à un énigmatisme de *Resident Evil*, peuplé de zombies, fantômes, et autres créatures effrayantes et déchaînées. Pour le cadre, il faudrait plutôt lorgner du côté d'*Enemy Zero*, un vieux jeu Saturn, et de *Martian Gothic*, disponible sur PC et PSOne, puisqu'à l'instar de ces deux titres, *Abducted* se déroule dans

un environnement spatial, en l'occurrence un gigantesque astronef. C'est dans cet endroit pas vraiment accueillant que vous vous réveillez, partiellement amnésique. Qui êtes-vous ? Que faites-vous dans un tel lieu ? Les questions s'entrechoquent dans votre esprit et pour trouver des réponses, vous n'avez d'autre choix que d'explorer cet énorme vaisseau apparemment abandonné. En vérité, vous allez rapidement vous rendre compte que l'engin, visiblement aménagé par une civilisation extraterrestre, abrite des créatures parfaitement inamicales. Il ne s'agit pas pour autant de débiter des tripes d'aliens au kilomètre grâce à une sulfateuse-laser futuriste : *Abducted* est un titre tout en ambiance, visiblement

davantage orienté aventure plutôt qu'action. Les développeurs ont souhaité faire du personnage principal un être humain commun, et non un Rambo ou un Lieutenant Ripley. Égaré, à la recherche de son identité, il erre dans un monde à la limite du réel, où se mêlent ses songes, réminiscences de son passé et sa quête. Si son ton et son intrigue assez adultes tranchent un peu avec certains titres du genre, *Abducted* devrait surtout se démarquer grâce à son moteur 3D impressionnant. Il semble donner vie aux différents environnements extraterrestres présentés. Et même si les clichés proviennent de la version PC, gageons que la Xbox saura parfaitement retranscrire toute cette magnificence !





TEMPLAR

DÉVELOPPEUR : O3 GAMES // ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE
SORTIE : FIN 2003 // JOUEUR : 1

L'Ordre du jour

La saga des Templiers semble ne jamais vouloir cesser de déchaîner les passions. Créé en 1118 et dissout en 1312, ce puissant ordre de moines combattants, paré de tous les maux et nimbé de tous les mystères au cours des siècles, défraie encore la chronique. Loin des grands titres d'aventure piochant dans les légendes templières (*Les Chevaliers de Baphomet* sur PC et PSOne, *Gabriel Knight 3* sur PC), Starbreeze, auteur de l'excellent *Enclave*, se penche sur la tradition guerrière de l'Ordre et nous concocte un titre d'action/aventure en vue à la troisième personne. Vous incarnerez Paul de Raque, chevalier du Temple, qui tailladera à l'épée, à la hache, ou d'une flèche bien placée, tous les marauds qui se dresseront sur sa route vers la Terre Sainte !



Sommaire

SOLDIER OF FORTUNE II

Le Doom-like le plus violent débarque en force : âmes sensibles s'abstenir !

p. 16

SHREK SUPER PARTY

Si le premier jeu avec le géant vert a été un échec, TDK est bien décidé à s'améliorer.

p. 16

SERIOUS SAM

Oubliez la subtilité et l'aventure, Sam est encore plus bourrin que Duke Nukem !

p. 16



CONAN

Le barbare le plus célèbre affûte ses armes et prépare l'assaut de notre console.

p. 18

BIG MUTHA TRUCKERS

Des gros camions, des gros routiers, de la zic qui décoiffe et un jeu bien sympa !

p. 18

UNIVERSAL COLOR SCREEN

Le fameux écran plat de Big Ben, qui nous a valu des centaines de mails !

p. 20

LA XBOX AU JAPON

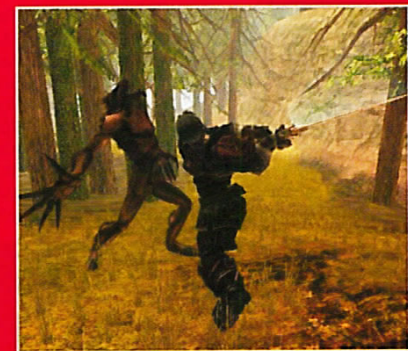
L'actualité de notre chère console au pays du Soleil Levant par notre correspondant.

p. 20

FABLE

Retrouvez le journal de Big Blue Box, développeur du RPG le plus ambitieux.

p. 22



SALONS XBOX

Retour sur le salon de l'auto et le WCG, où comment MS montre sa bête !

p. 24



EN BREF

TORTUES NINJAS

Des tortues qui aiment la pizza, un rat maître en arts martiaux et une galerie de méchants tous plus crétins les uns que les autres... Ça ne vous rappelle rien ? Les *Tortues Ninjas* sont de retour. Nouveau film, nouvelle série, et bien évidemment, adaptation de leurs aventures sur Xbox prévue pour 2003 !



MORROWIND

Difficile de croiser Fred à la rédac. Notre Toulousain s'est retranché chez lui et passe ses journées à jouer à *Morrowind*. Maintenant qu'il possède l'excellente version française, il prend le temps de lire entièrement tous les grimoires. Bref, on en voudrait presque à Ubi Soft de réussir aussi bien ses localisations !



CIRCUS DRIVE

Malgré un accueil pour le moins mitigé de son *Auto Modellista* sur PS2, Capcom s'essaye à nouveaux au jeu de course avec *Circus Drive*. Cette fois-ci, c'est sur Xbox et entièrement en 3D sans excès de cel shading aucun. L'éditeur japonais s'engouffrera-t-il à nouveau sur la voie du online. Celle-ci pourrait ce coup-ci être royale grâce au Xbox Live...

DÉVELOPPEUR : EVILLUSION / ÉDITEUR : IND. / SORTIE : IND. / JOUEUR : INDÉTERMINÉ

EON OF TEARS : BOOK OF CODES

Le RPG mystique

Epopée mystique débordant de PNJ et d'effets spectaculaires, la Bible est un véritable vivier d'idées pour les développeurs et Evillusion qui n'a pas peur de la controverse, s'est attelé à mettre en image tous les grands épisodes sacrés ! *Eon of Tears : Book of Codes* reprend la thèse selon laquelle la Bible renfermerait un code pouvant donner un pouvoir quasi divin à ceux capables de le comprendre. Ici, c'est



un adolescent schizophrène qui décrypte ce langage et qui grâce à lui revit des épisodes bibliques. Jésus ou Judas, le héros incarne tout à tour une série d'augustes personnages, bons ou mauvais selon les orientations que choisira le joueur. Ambitieux, *Eon of Tears* propose une trame passionnante, que Evillusion prend le temps de signifier : aucune date de sortie n'est encore annoncée !



↑ Evillusion n'a pas encore révélé d'image du jeu !

DÉVELOPPEUR : HIGHWAY STAR
ÉDITEUR : INDÉTERMINÉ
SORTIE : 2003
JOUEUR : INDÉTERMINÉ

DRIHOO

Nains mineurs japonais

Les RPG à la japonaise sont encore rares sur Xbox. Highwaystar, développeur d'une pelletée de titres PlayStation totalement inconnus dans nos contrées, semble vouloir profiter de cette absence de concurrence, pour imposer son *Drihoo*. À mi-chemin entre RPG, aventure et gestion, ce jeu loufoque vous plonge dans les ténèbres d'une mine exploitée par des nains. Nos héros barbus doivent creuser des trous pour mettre la main sur des richesses souterraines, et affronter les monstres qui bloqueront parfois leur route vers la fortune. Sortie prévue fin novembre au Japon !



↑ Un ennemi bientôt à la masse !

DÉVELOPPEUR : RARE SOFTWARE / ÉDITEUR : MICROSOFT / SORTIE : INDÉTERMINÉE / JOUEURS : 1 À 4

KAMEO : ELEMENTS OF POWER

Un bonheur Rare

Conker's Other Bad Fur Day, *Perfect Dark Zero*, *Banjo-Kazooie 3*, pour ses premiers pas sur Xbox, Rare exploite ses filons. Heureusement, le quatrième projet du développeur britannique, n'est pas une suite. Jeu d'aventure/plate-forme, *Kameo : Elements of Power* vous plonge dans un monde féérique. Vous incarnez justement Kameo, princesse des fées, et seule capable d'affronter le maléfique Thorn. Le monde

de Kameo n'est pas divisé en deux camps avec notre pauvre petite fée d'un côté et les forces du Mal de l'autre. Entre ces deux opposés évolue toute une galerie de créatures plus ou moins pacifiques et liées à un des six éléments (eau, air, feu, glace, minéral et végétal) dont pourrez prendre le contrôle pour vous frayer un passage dans certaines zones dangereuses.



↑ Sexy, la nouvelle héroïne de Rare, non ?



↑ Impressionnant ce tigre !

Que va-t-il advenir de notre fée ?

MARRE DE JOUER AUX PETITES VOITURES?



16 circuits pro, 16 bolides suréquipés, une bande-son exclu signée Junkie XL - ou n'importe quelle autre musique enregistrée sur le disque dur Xbox. Décidément, la F1 n'est plus ce qu'elle était. Gagner à Quantum Redshift™? Encore faut-il savoir piloter à 1 400 km/h. Et éviter de vous faire descendre par l'une des 160 armes de vos adversaires. Et composer avec l'humeur de votre personnage. Alors restez bien ferme sur la gâchette.

Quantum Redshift

Ou continuez à jouer aux petites voitures.



www.xbox.com/fr

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Quantum Redshift, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. © 2002 Curly Monsters Ltd. Tous droits réservés. Les noms des produits et/ou sociétés mentionnées dans ce document peuvent être la propriété de leurs ayants droits respectifs.

EN BREF

KILL BILL

Black Label, filiale de Vivendi Universal, vient de mettre la main sur la licence du prochain film de Quentin Tarantino, *Kill Bill*, et devrait nous



proposer un jeu d'aventure action. Pour mémoire, dans le film, Uma Thurman incarne une ex-assassin qui son patron, Bill, a tenté d'éliminer, et qui revient, assaillie de vengeance, après cinq ans de coma.

SPY VS SPY

Imaginé par le cartooniste Antonio Prohias au début des années 60, *Spy vs. Spy* est une série publiée par le magazine *Mad* aux États-Unis, mettant en scène deux espions, Black Spy et White Spy. Après le PC et la GameBoy, leurs prochaines aventures se dérouleront sur Xbox.

DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE / ÉDITEUR : ACTIVISION / SORTIE : 2003 / JOUEURS : 1 À 8

SOLDIER OF FORTUNE II

Le plus violent des Doom-like débarque sur Xbox : âmes sensibles s'abstenir.

Grâce à *Soldier of Fortune*, John Mullins est devenu une star. Consultant de Raven Software et héros de deux volets de ce First Person Shooter PC, cet ancien mercenaire est passé sous les feux de la rampe, et compte bien rester sur le devant de la scène, puisque l'adaptation de *Soldier of Fortune II : Double Helix* sur Xbox est en cours. Très polémique, puisqu'il fait, d'une certaine façon, l'apologie du mercariat, *SoF* est également particulièrement violent. Il propose une localisation des dégâts toujours inégalée, avec près d'une trentaine de points d'impacts différents, que vous pourrez explorer grâce aux quatorze armes et aux dix grenades disponibles. À vous de voir si vous préférez tuer vos adversaires en leur explosant la tête plutôt qu'en leur mitraillant le ventre ou en leur détachant le bras droit d'un tir bien ajusté ! Au programme de cette conversion : dix missions solos, vous emmenant de Prague à Hong Kong en passant par la Colombie, ainsi que

quatre modes multijoueurs exploitant le Xbox Live (Deathmatch, Team Deathmatch, Infiltration et Élimination).



↑ Les rues de Hong Kong ne sont jamais très sûres.

DÉVELOPPEUR : MASS MEDIA / ÉDITEUR : TDK / SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003 / JOUEURS : 1 À 4

SHREK SUPER PARTY

Le Géant vert et ses potes tentent le coup

Jean-François en frêtille d'avance : Shrek revient ! Après un jeu d'action minable, l'ogre le plus charismatique s'aventure sur les terres du célèbre *Mario Party*. Résolument orienté multijoueurs, *Shrek Super Party* vous offre d'affronter jusqu'à trois de vos amis, ou trois personnages contrôlés par l'ordinateur si vous êtes misanthrope, sur près de 30 mini-jeux,

aussi débiles qu'amusants. Du moins en théorie, puisqu'il faut un certain talent pour réussir ce genre de produit. Mais avec la galerie de héros loufoques de Dreamworks, de Shrek à Monsieur Hood en passant par la Princesse Fiona, Lord Farquaad, l'Âne et Thelionius, il semble presque impossible à Mass Media de développer un jeu foncièrement rébarbatif !



DÉVELOPPEUR : CROTEAM / ÉDITEUR : GOTHAM GAMES
SORTIE : INDÉTERMINÉ / JOUEUR : INDÉTERMINÉ

SERIOUS SAM

Cette conversion, c'est du sérieux !

Les développeurs de Croteam ne prennent pas les possesseurs de Xbox pour des abrutis, et on ne s'en plaindra pas ! Leur conversion de *Serious Sam* sur notre chère console est on ne peut plus solide, puisque le jeu réunit les deux épisodes sortis sur PC de ce FPS fou furieux. C'est donc près de trente-six niveaux en solo qui attendent les amateurs de bonne boucherie. Que les amateurs de Doom-like tactique passent leur chemin, *Serious Sam* n'a qu'un objectif : divertir. Pas de gestion d'équipe, pas de mission en milieu réel, tout ici n'est que blagues de potache et bains de sang. Mais les pacifistes devraient aussi y trouver leur compte et charcuter

leurs adversaires à l'aide des 13 armes disponibles sans se salir, grâce au mode Hippy. Celui-ci remplace l'hémoglobine par des petites fleurs multicolores. De quoi reverdir le monde !



↑ *Serious Sam* fait plus dans le lambeau que dans la dentelle !



SANS STYLE, VOUS N'IREZ PAS LOIN.



Etes-vous prêt pour Project Gotham Racing? Project Gotham n'est pas un jeu de course comme les autres mais une expérience unique où le style de pilotage a autant d'importance que le chronomètre. Sur plus de 200 circuits et au volant des vingt-neuf plus belles voitures jamais construites, disputez des courses folles en plein cœur de Londres, Tokyo, San Francisco et New York. Faire le spectacle ou foncer. Inutile de choisir, vous devrez tout maîtriser.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.*



www.xbox.com/fr/projectgotham

*JOUER PLUS. JOUEZ A PROJECT GOTHAM RACING™ © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Project Gotham Racing, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Les noms de produits et sociétés sus mentionnés peuvent être des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Ferrari, Ferrari F50, tous les logos associés, ainsi que le design spécifique de la Ferrari F50 sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Autorisation provenant de Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG fait l'objet de certains brevets. Porsche, Boxster S et 911 GT2 sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG. La Marque TT est utilisée par Microsoft sous autorisation écrite de AUDI AG. La ressemblance au TVR Tuscan est utilisée sous autorisation et est la propriété de TVR Engineering LTD. Les noms, logos, designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées et/ou la propriété intellectuelle de Mitsubishi Motor Corporation et utilisés sous licence par Microsoft Corporation. Aston Martin et Vanquish sont des marques déposées de Ford Motor Company et licenciées à Microsoft.



XPRESS

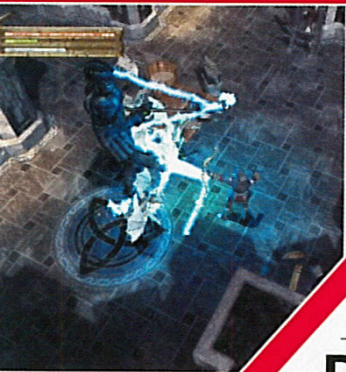
EN BREF

MODE ERRATUM ON

Le mois dernier nous avons commis quelques petites erreurs dans votre magazine favori. Vous avez raison : honte sur nous ! Première remarque, pour *Total Immersion Racing*, il s'agissait du circuit de Monza et non celui de Silverstone (un grand merci au lecteur assidu qui nous l'a signalé). Côté prix, nous ne l'avions pas encore au moment de la mise sous presse : *Chase* est à 60 euros, ce qui ne change pas sa note qui demeure à 7/20.

BALDUR'S GATE :
DARK ALLIANCE

Quelques soucis internes chez Titus/Virgin/Interplay ont repoussé la sortie de *Baldur's Gate : Dark Alliance* qui aurait dû atteindre les rayons il y a maintenant quelques semaines. D'après nos informations, cette excellente conversion Xbox de ce très bon jeu d'action/RPG ne devrait plus trop tarder. Ne désespérez pas...



DÉVELOPPEUR : CAULDRON / ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE / SORTIE : FIN 2003 / JOUEUR : 1

CONAN

Le barbare le plus célèbre se prépare

À défaut d'abriter des boys dignes de concurrencer ceux de Bratisla, Bratislava, capitale de la République Slovaque, compte parmi ses habitants les développeurs de Cauldron.



↑ Conan ne sera pas qu'un jeu d'action.

Fondé en 1996, ce studio, qui a réalisé le cinquième volet du jeu de stratégie au tour par tour, *Battle Isle*, vient d'hériter d'un gros morceau. TDK Mediactive a en effet confié à la petite société le développement d'un titre sous licence *Conan*, guerrier musclé popularisé par un Autrichien costaud sur grand écran. Ce pauvre Conan de Cimmerie qui, retournant sur ses terres natales, ne trouve que mort et désolation, va donc être le héros d'un jeu d'action/aventure à la troisième personne sur lequel très peu d'éléments ont filtré. Le titre devrait au moins avoir le mérite de respecter l'univers créé par Robert E. Howard, puisque c'est le traducteur slave attiré de la série de romans qui s'est chargé du scénario. En attendant des infos supplémentaires, étudiez bien attentivement ces quelques photos et faites-vous une petite idée de ce titre mystérieux !

DÉVELOPPEUR - ÉDITEUR : KONAMI
SORTIE : 4^e TRIMESTRE 2002
JOUEURS : INDÉTERMINÉBIG MUTHA
TRUCKERS

De gros camions pour des gros bourrins



Découvert au X02, ce jeu d'arcade où l'on pilote de gros camions a été une bonne surprise. D'abord parce que sa réalisation est vraiment honnête, avec sa technologie de streaming maison qui évite les chargements, ses longues cartes et sa qualité graphique.

Ensuite, parce que les développeurs (à qui on doit les 24 heures du Mans ou encore 007 Racing) ne se prennent pas du tout au sérieux et en rajoutent des tonnes sur le côté *Redneck* (Ricaïn très beau). Reste que *Big Mutha* n'est pas qu'un jeu de courses de gros camions où tous les coups sont permis, il vous obligera aussi à faire un peu de business. On espère

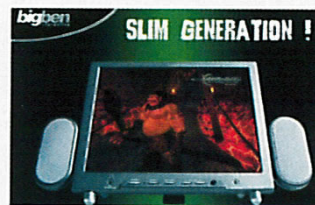
↑ Mieux vaut ne pas vous prendre au sérieux... vous tester ça bientôt.

CONSTRUCTEUR : BIG BEN INTERACTIVE / DISTRIBUTEUR : BIG BEN INTERACTIVE
SORTIE : DISPONIBLE / PRIX : 599 €

UNIVERSEL COLOR SCREEN

Le nomade de luxe

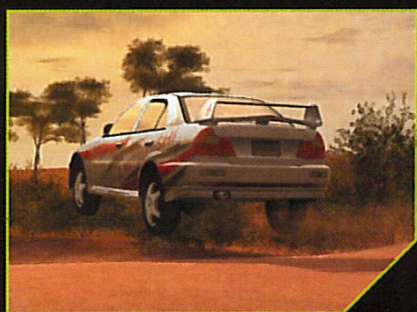
Vous êtes nombreux à vouloir en savoir plus sur l'écran plat 13 pouces de Big Ben... Nous avons reçu le prodige ! D'un design discret, ce poids plume (à peine 2, 2 kilos) offre une qualité d'image tout à fait honorable compte tenu de sa définition (450x350). Les rémanences dues au défilement (perceptibles surtout dans les jeux de course) sont quasi-nulles : une belle performance pour un écran basé sur une technologie TFT à cristaux liquides ! Fourni avec un câble vidéo multiconsole et une paire d'enceintes stéréo, cet écran, disponible en magasin, coûte tout de même 599 €. Mais quand on aime sa Xbox...



↑ Un prix inversement proportionnel au poids.



■ Écrans : des moniteurs TFT seront bientôt disponibles pour les PC. Ils offrent une meilleure résolution et une entrée vidéo... Bien sûr, ils seront beaucoup plus chers !



LE JEU QUI VA LAISSER DES TRACES.



RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout y est. Prenez le volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.



www.xbox.com/fr/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.*



*JOUEZ PLUS. JOUEZ A RALLISPORT CHALLENGE. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés, produits mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs ayants droits respectifs. La marque quatre est utilisée par Microsoft Corporation sous autorisation expresse écrite de AUDI AG. Ford, Ford Focus, Escort et RS 200 sont des marques déposées par Ford Motor Company, licenciées à Microsoft. Merci à Automobiles Peugeot pour son aimable collaboration. Les noms, logos et designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Mitsubishi Motors Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Toyota et Corolla sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Toyota Motor Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Subaru et Impreza sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Fuji Heavy Industries Ltd. et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. La voiture MG Metro 6R4, ses représentations et les marques associées sont utilisées sous licence British Motor Heritage, Ltd. Tous les logos associés à Lancia, Lancia D37 Rallye, Lancia Delta HF Intégrale, Lancia Delta S4 et tous les designs distinctifs des Lancia D37 Rallye, Lancia Delta HF Intégrale, Lancia Delta S4 sont des marques déposées de Fiat Auto S.p.A.

LA XBOX AU JAPON

Derniers faits marquants autours de la Xbox au pays du soleil levant.

Envoyé spécial à Tokyo : Arnosan

XBOX CAFE

Le Xbox café est ouvert depuis le 5 octobre à Tokyo.

Le concept ? Un café dans un cadre très classe qui comprend une salle avec huit Xbox, des écrans plats, des manettes et des canapés bien confortables. On pourrait y passer des heures ! Nous avons rencontré Hanako Uenishi, à l'initiative de ce projet qui nous a expliqué la finalité de cet endroit pas comme les autres. « Chaque jour, plus de 100 000 personnes rentrent dans cet immeuble. Nous voulons

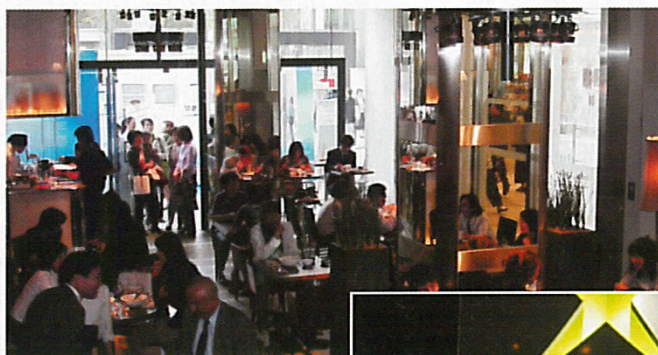
toucher tous les publics, pas seulement les personnes en contact tous les jours avec les jeux vidéo. » En ce qui concerne le mobilier et le cadre choisi : « Je voulais que les gens se sentent chez eux. Ils peuvent s'asseoir dans un canapé, boire un verre, manger, prendre le temps de se relaxer et de découvrir la Xbox. »

Il est même possible de commander en plus des plats, les jeux que vous voulez essayer ! Le Xbox café a été aménagé en partenariat avec The Conran Shop situé dans le même immeuble. « Si les clients aiment bien le canapé, ils peuvent aller l'acheter dans la boutique en haut ».

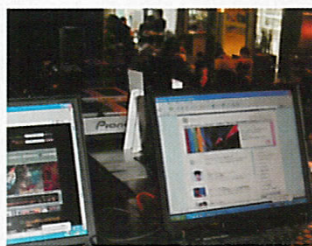
Autre partenaire de l'opération, Pioneer, qui a fourni les écrans plasma et mis à la disposition des joueurs d'un moment son dernier casque sans fil Dolby 5.1. Le Xbox café restera ouvert jusqu'à fin décembre. Si par le plus grand des hasards, vous êtes de passage à Tokyo, n'hésitez pas à y faire un petit tour !



↑ Le plan du café.



↑ Une ambiance agréable.



↑ Un équipement moderne.



TRUE FANTASY

L'absence de RPG « à la japonaise » sur Xbox commence à se faire sentir.



Le studio Level 5, habitué à développer des Georama (jeu d'action/RPG avec une dose de Sim City) sur une autre plateforme, se lance dans l'aventure Xbox avec un jeu de rôles massivement multijoueur (MMORPG). Le titre sera bien entendu compatible avec le Xbox Live et vous permettra de partir à la chasse aux dragons ! Pêcher, couper du bois, créer des armes, chevaucher des gentils dragons, partir faire quelques combats

dans des mondes féeriques sont quelques-unes des nombreuses possibilités qui vous sont offertes. Petite originalité par rapport aux autres titres du même genre (TFLO a un sérieux arrière-goût de Phantasy Star Online par endroit), la possibilité de créer un personnage « unique ». Tout ou presque est configurable pour la réalisation de son avatar : taille, cheveux, vêtements... Le tout dans une ambiance très manga qui devrait ravir le plus grand nombre. Hélas, un vague 2003 est annoncé pour sa sortie et encore, on ne parle même pas de l'Europe.



O-TO-GI

From Software, développeur à qui l'on doit entre autres le récent Murakumo, présentent O-TO-GI lors du Tokyo Game Show. Un jeu d'action/aventure à la troisième personne dans lequel vous incarnez Raikou, une sorte de samouraï avec un sabre gigantesque disposant en plus de pouvoirs magiques. L'éventail des coups réalisables par notre héros s'étoffe



↑ Un design comme on les aime.



↑ Raikou dispose de sacrés pouvoirs.

avec votre avancée : super saut, double saut, déplacement dans les airs, un dash à la gunvalkyrie... Une bonne dose d'action en perspective. Dernier point extrêmement jouissif, la possibilité de presque tout réduire à néant, y compris décors et bâtiments. Vous l'aurez compris, un jeu bien bourrin et rythmé comme on les aime.

Breakdown

Namco prépare dans le plus grand secret *Breakdown*, un jeu d'action qui mettra



↑ Bien essayé, petit sacrabée !

en scène deux personnages et qui a l'air de s'apparenter à *Dead to Rights*. Sortie prévue pour l'été 2003 ici.

DOA VOLLEY

Ça y est, les préservations de *DoA Xtreme Beach Volleyball* ont commencé au Japon, avec un magnifique album photo en cadeau bonus qui vous permettra peut-être de patienter jusqu'au 5 décembre avant de faire joujou avec nos huit donzelles et une centaine de maillots de bain.

PANZER DRAGOON ORTA

Un des tout prochains titres de Sega sur Xbox avec *House of the Dead 3* n'est autre qu'un nouvel épisode de *Panzer Dragoon*, un shoot mythique qui a fait le bonheur des possesseurs de Saturn à l'époque. Le principe ? Vous chevauchez un dragon et devez canarder tout ce qui passe à proximité de la bête. Un peu simpliste mais ô combien reposant, tellement une atmosphère zen entoure ce titre. Les gâchettes vous servent à tourner sur 360 degrés, il est de rater les ennemis se trouvant dans votre dos.

La grande nouveauté de la version Xbox

(en plus de graphismes splendides, évidemment) est la possibilité de transformer votre dragon ! Il pourra ainsi s'adapter à toutes les situations. Sega a décidé de retarder de deux mois son titre afin de le peaufiner et le rendre plus intéressant, certains niveaux étant encore un peu fades pour les développeurs. Cerise sur le gâteau, *Panzer Dragoon Orta* inclurait (via la Pandora's Box) *Panzer Dragoon 1* et *2* ! Voilà une excellente nouvelle que nous vous confirmerons le mois prochain. En attendant, voici de quoi vous régaler avec quelques nouveaux visuels.



↑ Votre dragon pourra se transformer !



↑ Des graphismes incroyables !



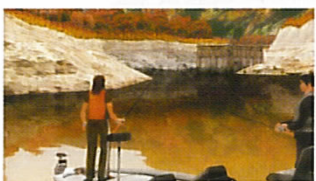
↑ PDO offre un univers quasi poétique.



↑ L'attente devient presque pénible...

FISHING LIVE ONLINE

Fans de truites et de goujons, plus besoin de regarder la météo pour partir taquiner la carpe. Développé par Opus, *Fishing Live Online* vous permettra de pêcher via le Xbox live avec vos amis. De vrais leurres ont été reproduits dans le jeu pour plus de réalisme. *FLO* sortira au printemps 2003, et sera compatible avec le Xbox voice communicator.



WILD RINGS

A mis de sueur, des poils et d'étreintes viriles, réjouissez-vous ! Microsoft Studios et Paon vont bientôt vous donner l'occasion de vous mesurer à des monstres de plus



de 2m et 150 Kg. Plus de 100 persos pratiquant 11 styles de combat différents pourront bientôt s'étripier dans de nombreux modes de jeu : Exhibition, Tournament, Title Match, League Match ou encore Champions Road. Vous pourrez créer votre propre brute assoiffée de sang. *The Wild Rings* sortira au printemps 2003 et permettra jusqu'à quatre joueurs de se retrouver simultanément entre hommes. Elle sera compatible avec le Xbox live afin de télécharger de nouveaux coups.

KAKUTO CHOJIN

Les infos et les nouveaux screens n'arrêteront pas de défiler pour l'arlésienne des jeux de baston



↑ On n'est pas là pour rigoler.

sur Xbox : Kakuto Chojin (les surhommes du combat). Il est possible de choisir entre *light* ou *dark side*, ce qui change sensiblement les coups mis à votre disposition pour chaque personnage. Si graphiquement, on peut trouver deux ou trois choses bien réalisées (le rendu des muscles par exemple), on peut être plus sceptique sur l'intérêt du jeu en lui-même. La dernière version jouable mise à notre disposition était bien loin d'atteindre le fun et l'intérêt d'un *DOA3*. Pour rappel, Kakuto Chojin est développé par Dream Publishing, société créée par Seichi Ishii à qui l'on doit *The Bouncer* sur une autre plateforme... Mais bon, le MOX visitera bientôt le studio de développement pour en savoir plus sur l'évolution du projet.





XPRESS

FABLE

Nous continuons à vous proposer le journal des développeurs de *Fable*, le jeu de rôles le plus attendu de l'univers. Aujourd'hui : le processus de création !



↑ Création 3D de la boule de poils à dents longues.



↑ Il faut être suicidaire pour trouver ça romantique.



↑ Par Dene et Simon Carter.

Le journal de Big Blue Box

L'un des aspects les plus agréables du travail sur un jeu vidéo c'est de pouvoir regarder le processus de création. Je veux dire que, si l'on y pense, un jeu commence par une collection d'idées dans la tête d'une personne pour finir, à la fin du développement, par être un produit finalisé (et souvent complètement différent). Prenons par exemple le cas de l'une de nos créatures : le Balverine.

Dans notre département de design, nous avons une liste d'idées pour des créatures si longue qu'on dirait le bottin des enfants de chœur de ces 50 dernières années. Chacune est résumée par une petite description et parfois par des dessins. Le Balverine est au départ l'un des bébés de Dene et il l'a nommé ainsi d'après un monstre de la nuit gaélique. Un gros chien humanoïde, très féroce avec de grosses dents pointues. Grr...

C'était en vérité un bien vilain dessin, réalisé au dos d'un calendrier Gary Larson, qui servit de base à la réunion avec notre artiste. Pour être franc, c'est d'ailleurs au cours de cette première réunion que Dene nous montra que sa description et son dessin ne rendaient vraiment pas justice à son idée. On apprit aussi que l'aspect gaélique de la chose n'était qu'une erreur de plus. En fait, le nom venait d'un panneau mal lu sur la route que Dene prenait tous les jours. Les sources de la créativité sont diverses, dira-t-on...

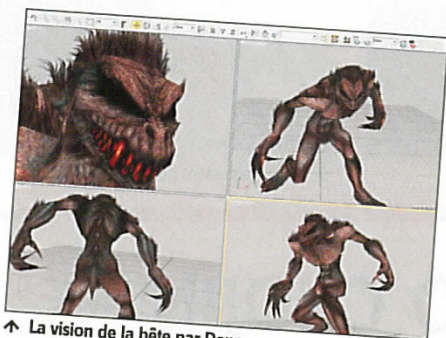
Quoi qu'il en soit, c'est le travail d'un artiste de saisir l'essence d'une idée et de la transformer en quelque chose de cool. Inutile de dire que ceci exige une énorme quantité de travail et de talent, et différents artistes auront différentes approches. Par exemple, un type avec qui nous avions travaillé commençait par regarder son écran pendant deux semaines, le tout sans bouger d'un poil et en fumant diverses substances. Au moment même où nous étions en train de nous demander si l'on

ne pouvait pas trouver une plante verte moins onéreuse, il se mettait à travailler non stop pendant 48 heures au moins et nous pondait un truc absolument génial. De notre point de vue cependant, malgré les résultats, c'était un processus nerveusement éprouvant, transformant le cycle créateur en quelque chose s'approchant des sports extrêmes.

Dans le cas du Balverine, notre John était heureusement plus classique dans son approche, passant beaucoup de temps à rechercher et à dessiner des croquis qu'il soumettait à notre département de design et à d'autres artistes. Il passa ensuite quelques semaines à modeler la créature et à lui apposer des textures. Comme il y avait pensé pendant des semaines, John fournit des tonnes d'idées sur le comportement de la créature. Nous nous rappelons avec tendresse comment il fonçait sur les gens, leur sautait dessus en grondant, juste pour essayer de trouver comment le Balverine bougeait.

De John, le Balverine passa aux équipes d'animation et de programmation. C'est une partie passionnante, où nous reprenons toutes les idées pour savoir comment va réagir notre créature. Nous avons décidé que ce monstre chasserait en meute, principalement la nuit, et qu'il serait possible d'entendre ses hurlements d'assez loin. Ils auraient aussi une tendance à se cacher dans l'ombre et les herbes hautes, d'où ils vous guetteraient avant de vous foncer dessus, les yeux rougeoyants, essayant de vous encercler avant de vous démembrer féroce.

Les premières apparitions du Balverine eurent un effet certain sur notre testeur. Nous ne sommes pas peu fiers de dire que l'on voit toujours les marques sur sa chaise. Nous croyons toujours que vous pouvez parler de la qualité d'un jeu par celles des marques de dérapage qu'il a laissé...



↑ La vision de la bête par Dene...



↑ Maintenant ça gambade, ça gambade !



↑ Mais ça se mange des coups d'épée.

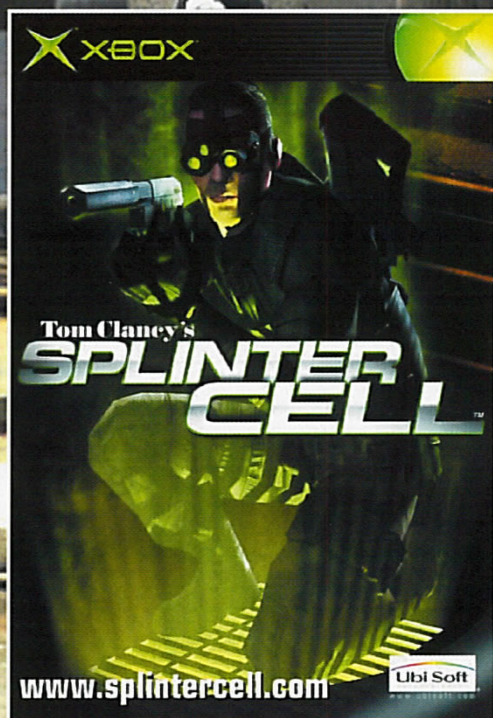
DU 21 NOVEMBRE AU 15 DECEMBRE 2002

SPLINTER CELL

SORTIE NATIONALE 21 NOVEMBRE 2002



* Voir modalités et conditions en magasin.



LA VIE. LA VRAIE.

 Auchan

Conception & Réalisation : L3A - Partenaire Média - Tél : 01 41 58 57 71

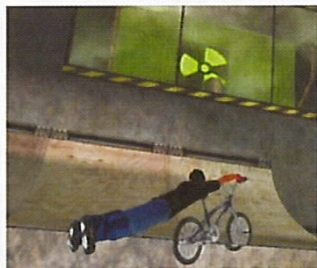
DÉVELOPPEUR : MIDWAY // ÉDITEUR : NOBILIS
SORTIE : DISPONIBLE // JOUEURS : 1 À 2

GRAVITY GAMES BIKE

Ça pédale dans la choucroute

Avec un nom pareil, on pouvait s'attendre à une simulation de BMX complète, recouvrant tous les aspects de cette discipline fort spectaculaire. Midway capitalise sur la licence des Gravity Games pour sortir l'un des pires jeux de la console... Arrivés trop tard à la rédaction, nous n'avons pu l'inclure dans la rubrique test mais vu que le titre est disponible en magasin, nous nous devons de vous livrer notre avis. Pour synthétiser, disons que ce GGBSVD

concentre les pires tares que puisse avoir un jeu de djeunz. Physique inexistante, textures ternes et de mauvais goût, maniabilité lamentable et musique sortie des bacs d'une brocante locale... Et on ne va pas s'étendre non plus sur la motion capture, visiblement réalisée à l'aide d'un mannequin de crash test en proie à de grosses crises d'arthrite. Ce jeu arrive à faire pire que *Dave Mirra*, ce qui est mérite d'être souligné. Fans de BMX, rabattez-vous plutôt sur *Mat Hoffman 2* !



SALONS XBOX

Microsoft montre sa bête à tout le monde

C'est au salon de l'automobile que Microsoft a fait sensation avec un stand qui a lui aussi attiré pas mal de monde. Les 20 bornes Xbox présentes ont permis au public de découvrir les principaux jeux de la console, ainsi que quelques nouveautés à venir, dont *Splinter Cell* (qui, d'après votre courrier, a marqué tous ceux qui l'ont vu). Un grand concours était également organisé sur *Rallisport Challenge* pour gagner des jeux, et une MG ZR 160 ! Les clés furent remises au détenteur du meilleur temps, par la direction France de MG. Au niveau des salons, signalons aussi la finale des champions au World Cyber Games,

un événement où la Xbox était bien mise en avant, même si peu de gens sont venus le constater. Maintenant le grand salon à voir pour la Xbox sera celui de l'éducation, un événement où nous serons également présents !



PLANNING

TITRE	ÉDITEUR	GENRE	SORTIE
BG&E Project	Ubi Soft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Brute Force	Microsoft	Action/Stratégie	1er trimestre 2003
Crimson Sea	Koei	Action	1er trimestre 2003
Crimson Skies	Microsoft	Action	1er trimestre 2003
Dead or Alive Xtreme Beach Volley	Tecmo	Sport	1er trimestre 2003
Deus Ex 2	Eidos	Action/Aventure/Stratégie/RPG	2003
Dino Crisis 3	Capcom	Action/Aventure	2003
Duality	Phantagram	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Halo 2	Microsoft	Action	4e trimestre 2003
Harry Potter et la Chambre des Secrets	EA	Action/Aventure	4e trimestre 2002
Indiana Jones	LucasArts	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Kameo	Microsoft	Action/aventure	2003
Knights of the Old Republic	LucasArts	RPG	1er trimestre 2003
Lamborghini	Rage	Course	2e trimestre 2003
Malice	Vivendi	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Mercedes Benz World Racing	TDK	Course	1er trimestre 2003
Midtown Madness 3	Microsoft	Course	2e trimestre 2003
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	2003
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	1er trimestre 2003
Pro Race Driver	Codemasters	Course	1er trimestre 2003
Psychonaut	Microsoft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Rayman 3	Ubi Soft	Action	février 2003
Soulcalibur 2	Namco	Bastion	1er trimestre 2003
Starcraft Ghost	Blizzard	Action/Stratégie	4e trimestre 2003
Sudaki	Microsoft	RPG	2003
Tork	Microsoft	Action	2e trimestre 2003
Vexx	Acclaim	Action	1er trimestre 2003
Wolverine	Activision	Action	2e trimestre 2003
Yager	THQ	Action	1er trimestre 2003



POUR SURVIVRE, DEVEZ UN GUERRIER !



POUR PROTÉGER VOTRE ÉQUIPE, DEVEZ UN LEADER !

UN INCROYABLE GRAPHISME STYLE ANIMATION EN CEL-SHADING!

15 MISSIONS PRIMAIRES QUI TE GARANTISSENT DES MONTÉES D'ADRENALINE!

PASSE À TOUT MOMENT D'UN ROBOT HUMANOÏDE À UN GARDIAN OU À UN AVION DE CHASSE!



POUR

SAUVER VOTRE PLANÈTE, DEVEZ UN HÉROS !



ROBOTECH
BATTLECRY

Harmony
GOLD



PlayStation 2



GAMECUBE



XBOX

WWW.ROBOTECHGAME.COM

© 1995-2002, Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. Developed by Vicarious Visions Software, Inc. Some elements © 2002 Vicarious Visions Software, Inc. Videogame © 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY TDK MEDIACTIVE, INC. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO.

TDK

mediactive

www.tdk-mediactive.com

DOCK GAMES.

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS À
PRIX DOCK GAMES
Référéncement de toutes
les grandes marques
nationales du marché.

A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement
dans votre magasin.

A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement.

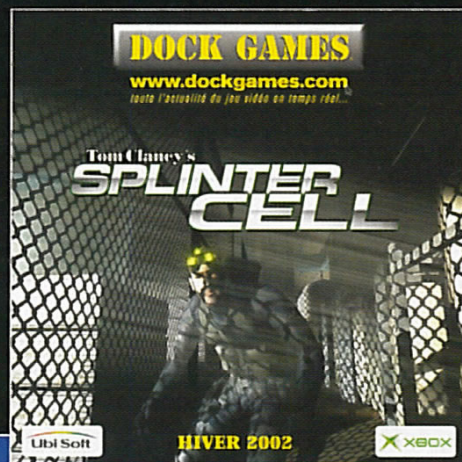
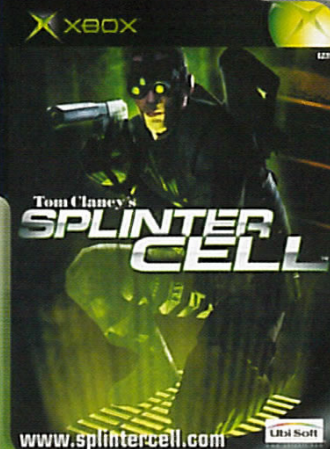
A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.

DOCK GAMES

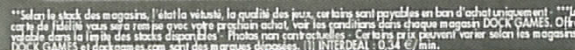
Carte de Fidélité

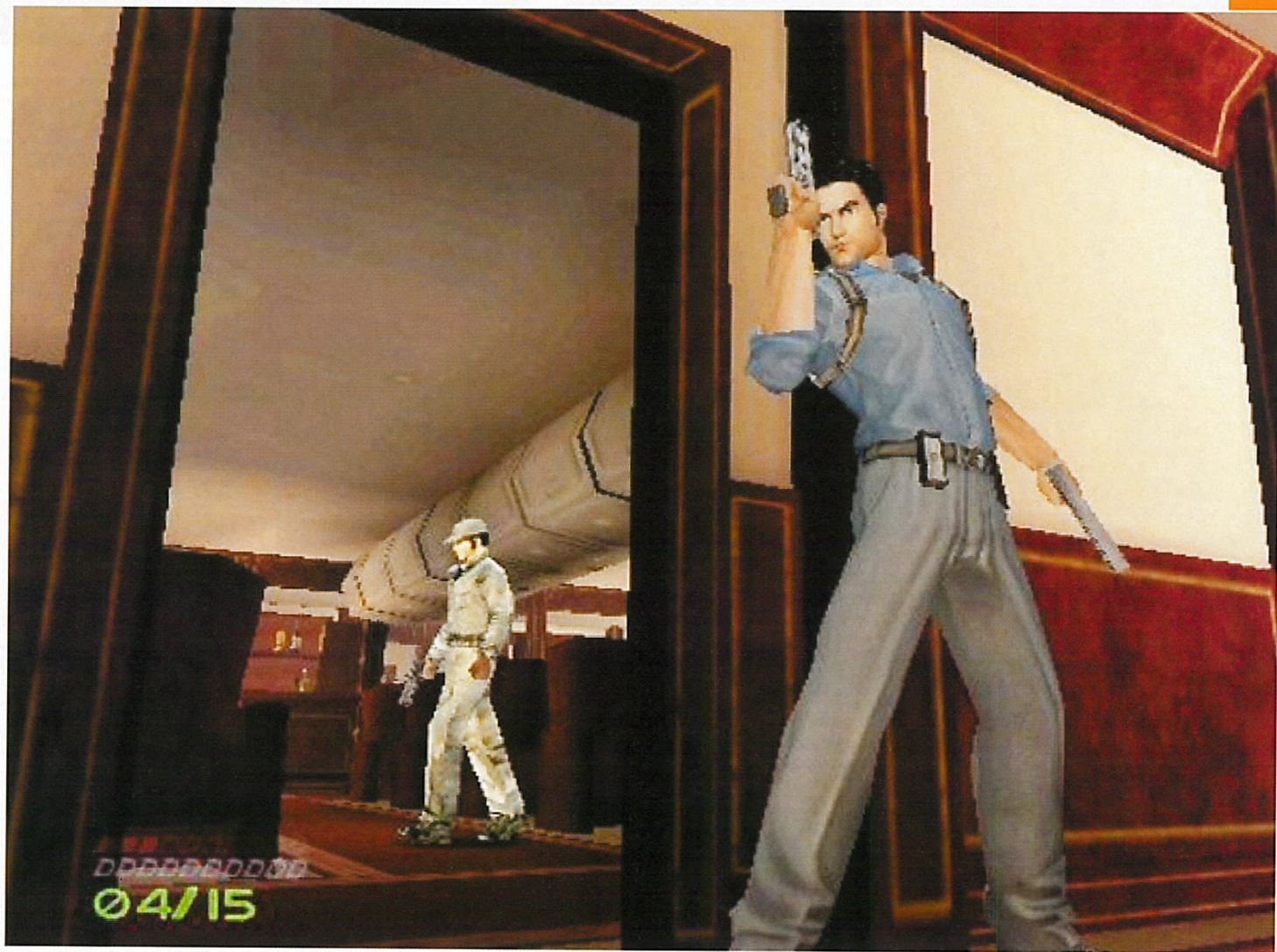
DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDELITE AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**

04 32 62 20 62



À PARTIR DE NOVEMBRE
DÉCOUVREZ **LE CATALOGUE HIVER 2002**
DANS TOUS VOS MAGASINS DOCK GAMES

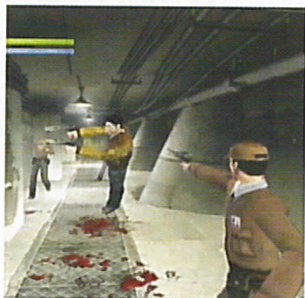




↑ Dans quelques secondes, l'un de ces deux hommes va mourir...

TEMPS DU BOULET ►►

Comme dans *Max Payne*, on peut passer à tout instant en bullet time lors des fusillades. Vous pouvez ainsi effectuer de superbes sauts et en profiter, au passage, pour verrouiller les affreux et les farcir de chevrotine bien chaude... Votre barre de stamina gère cette faculté spéciale. À noter qu'il est impossible de passer en bullet time lors des phases de Beat'em all.



DEAD TO RIGHTS



Namco nous dévoile son côté obscur...
Éloignez les enfants, ça va saigner à l'écran!

FRED



n commençait à se demander à quoi pouvait bien servir le verrouillage parental de la Xbox... Pour l'instant, les jeux dits « violents » se contentaient de petits écarts : des décapitations vampiriques dans *Buffey*, un soupçon de dissection dans *Silent Hill* et quelques sessions de tir aux pigeons dans *Halo* : dans l'ensemble, rien de bien méchant puisque les victimes n'étaient pas vraiment humaines. Avec *Dead to Rights*, la violence se radicalise ! Le jeu fera inmanquablement penser à *Max Payne*, scénario et gameplay étant assez proches. Ici, vous incarnerez Jack Slate, un flic sans histoire (qui sort tout de même avec une strip-teaseuse, l'heureux coquin...) qui découvre son pauvre père décédé au fond d'une ruelle. Slate ne prend même pas le temps d'ôter ses vêtements de service et c'est habillé d'un joli blouson à l'effigie de la Police qu'il pète un plomb et se met à éliminer tous ceux qu'il

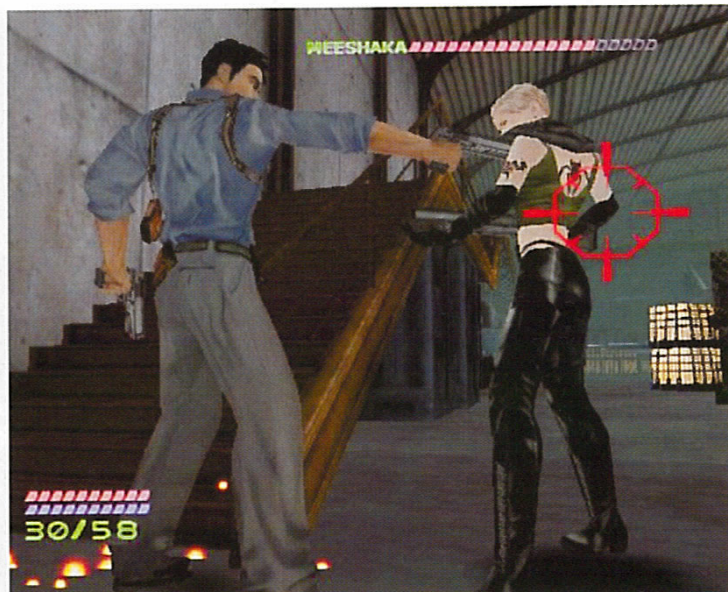
soupçonne avoir un lien avec l'assassinat de son géniteur. Les premières fusillades se déroulent dans un chantier de BTP et c'est à la douzaine que vous farcirez de plomb d'acariâtres ouvriers. Par la suite, vous traînerez votre blues (et votre paire de .45) dans des quartiers sordides. Bars à hôtesse, night-clubs miteux, ruelles envahies de déchets... La réalité urbaine la plus crue a visiblement inspiré les « level designers » ! Et comme ce n'est pas beau une ville la nuit, vous tricotez de la culasse pour vous frayer un chemin à travers les cadavres des mafieux qui ont formaté votre paternel. *DTR* s'annonce comme un opéra de sang, de bruit et de fureur, où vous contrôlerez un superbe spécimen de psychopathe vengeur. Jack Slate est un peu le fils spirituel de Franck Castle, alias le Punisher, le costume en moins... Mais leur *modus operandi* est identique : tirer dans le tas et le Seigneur reconnaîtra les siens ! Initialement prévu sur PS2, le projet *DTR* a finalement macéré pendant deux ans avant de



↑ Ça saigne par hectolitres!



↑ Un bouclier humain : lâche mais efficace!



↑ Joli pantalon en cuir... et joli shotgun!



↑ En Beat'em all, c'est un peu plus dur.



↑ Désarmer un ennemi est mis en scène.

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ★ Bourrin au possible!
- ★ Gunfights géniaux.
- ★ Contenu vraiment adulte.

À RENVOIR !

- Techniquement, peut mieux faire...
- Certaines phases de Beat'em all.
- La caméra n'est pas toujours au point.



↑ Ça doit faire mal... aux cheveux.

Enfin un jeu encore plus frénétique que *Hunter* ou *Buffly*! Jack Slate envoie Max Payne à la morgue sans passer par la case hospice... Violent, speed et défoulant, ce titre risque de choquer les âmes sensibles à cause de son manque de moralité. Nous, on aime, malgré un gros souci dans la gestion des angles de vue.

« Un opéra de sang, de bruit et de fureur, où vous contrôlerez un superbe spécimen de psychopathe vengeur. »

Devenir un titre exclusif de notre chère boîte noire. Développé par Namco USA, *DTR* accuse, hélas, un certain retrait technique par rapport à la production actuelle. Le framerate restera constant, mais on déplorera le manque d'éclat des textures et la modélisation grossière des divers personnages. Le gros bémol, à l'heure actuelle, provient de la gestion de la caméra. La pauvre a du mal à suivre le carnage! L'interface, bien pensée, permet à Slate d'accomplir toutes sortes d'actions: raser les murs, sauter, tirer, surgir d'un recoin... Du classique, mais Namco a incorporé des bonus! Slate peut siffler un gros husky, nommé Shadow (on soulignera la finesse de l'allusion), qui s'empressera d'aller chercher la trachée d'un gars qui vous veut

du mal. Il rapporte même le *gun* de la victime! Et, à l'instar de *Max Payne*, il est possible de passer en bullet time (voir encadré). Dernière option, la plus réjouissante: on pourra utiliser comme bouclier humain la plupart des bandits. Et si votre « pare-feu » est encore vivant après avoir amorti les balles qui vous étaient destinées, vous le remercerez en lui collant un pruneau à la base de la nuque. Mortellement efficace, mais pas très poli: on a vu mieux comme dédommagement pour service rendu! *DTR* s'annonce comme un titre méchamment efficace, à l'esprit sale et aux graphismes lugubres s'accordant parfaitement avec la noirceur de l'histoire. Test complet de cet « interdit aux moins de 16 ans » dès le prochain numéro!

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR: NAMCO

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION

DATE DE SORTIE: NOVEMBRE 2002



L'un des meilleurs studios de développement nippon, pair de Capcom et Sega au panthéon des dieux vivants de l'industrie vidéoludique. Après avoir signé *Tekken 4*, la division américaine n'a pas chômé et vient juste de terminer *Dead to Rights*. Prochain titre en vue: *Soul Calibur 2*!

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : KROME

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : FIN NOVEMBRE 2002



Ce jeune développeur australien, fier de son identité culturelle, signe ici son second jeu. Après son premier titre, *Championship Surfer*, qui remonte à plus de deux ans et n'avait pas vraiment marqué les mémoires, Ty semble parti sous de meilleurs auspices.



↑ Saoulant ce perroquet. Et mal élevé en plus !



↑ Ty peut se déplacer en mordant ses adversaires à la chaîne.



↑ Un kangourou punk. À qui croit-il faire peur avec une telle chemise ?



↑ Gare aux obstacles dans la chute !

ALLEZ, NAGE !

On dit que les félins n'aiment pas l'eau, ce qui est faux ! Les vrais tigres passent leurs journées à dormir et à se baigner dans les rivières : une bien belle vie... Ty est encore plus doué que la moyenne car il pratique l'apnée : certaines phases se déroulent dans les fonds marins de la Grande Barrière de Corail. Il faudra surveiller son oxygène et éviter les requins... On soulignera l'excellente maniabilité de Ty lors de ces passages, fort bienvenus pour casser la routine !



TY, LE TIGRE DE TASMANIE



Destination Australie pour y rencontrer Ty et ses boomerangs magiques !

FRÉDÉRIC BRUNET

Après avoir passé de longues journées sur *Dead To Rights*, voilà que Ty débarque à la rédaction ! Le raffut des armes de Jack Slate a fini d'achever les cortex des Cyrille et voilà qu'ils me confient la preview de ce soft en guise de sanction. « Vas-y Fred, c'est un jeu pour les kids, ça va te plaire ! » a brillamment argumenté Berreb... Les premières secondes de jeu furent rudes : pas facile de se mettre dans la peau d'une espèce de félin affublé d'un caleçon rouge à fleurs jaunes. Hybride improbable entre le chien de l'inspecteur Gadget, Chester Cheetah (la panthère qui orne mes paquets de soufflés au fromage préférés) et Frosty, cette bestiole possède cependant une bonne bouille. Au vu du titre, j'en ai déduit qu'il s'agissait plutôt d'un tigre de Tasmanie prépubère qui montre les crocs quand il le faut... Ty met ses talents au service d'une ménagerie bavarde : un koala scientifique, un perroquet qui se la joue Jiminy Cricket et d'autres créatures à poils ou à plumes.



Le tigre de poche part en chasse pour récupérer quelques milliers de gemmes qui lui permettront de délivrer les cinq autres survivants de son espèce. Tout le monde ne l'entend pas de cette oreille et Ty utilisera ses dons de prédateur pour arriver à ses fins. Équipé de ses boomerangs et de ses petites dents pointues, il débarrassera le bush de divers nuisibles tout en filant ponctuellement un coup de main, pardon, de patte, à ses amis. Le level design reste classique, avec un tableau central donnant accès aux autres niveaux et une foultitude de mini-missions à remplir. Graphismes colorés, look Disney et difficulté toute relative destinent ce jeu de plates-formes au jeune public : joueurs hardcore, passez votre chemin mais pensez au Noël du petit frère ! D'ici à décembre, Krome, le développeur, devra cependant retoucher l'angle de vue de la caméra : celle-ci perd vite pied face à la rapidité de l'action. Sinon, Ty ne semble souffrir d'aucune tare majeure et s'annonce fort sympathique pour peu que l'on ait moins de douze ans !

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Look général sympa.
- Difficulté progressive.
- Niveaux variés.

À REVOIR !

- Un peu trop speed.
- Caméra perfectible.
- Quelques soucis de collision.

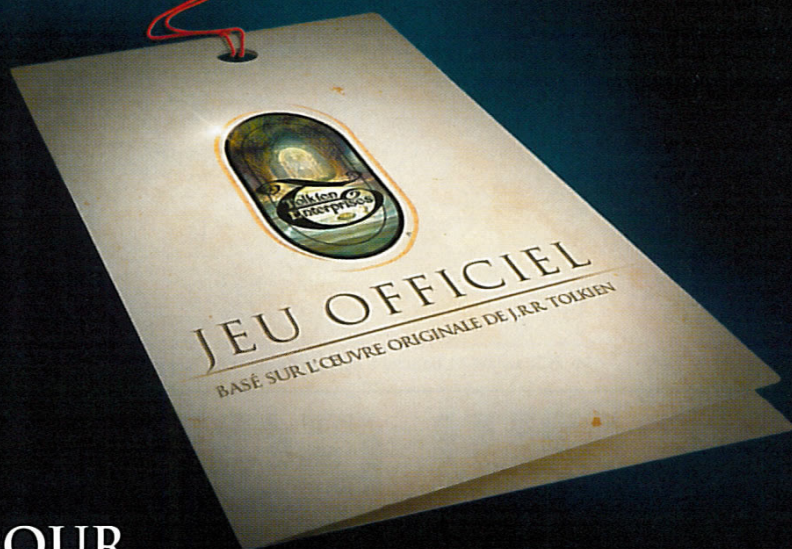


↑ C'est pas bien de mater les filles comme ça !

Clairement destiné aux plus jeunes, Ty a tout du bon petit jeu de plates-formes. Le héros est sympa, le gameplay est assez réussi et l'animation reste fluide en toutes circonstances. Il paraît bien parti pour s'inscrire dans la même veine que celle des produits comme *Crash Bandicoot* et *Taz Wanted* et devrait trouver sans mal son public.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU



UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS...

Jouez la plus grande histoire jamais contée dans une aventure épique, fidèle à l'épopée de J.R.R. Tolkien. Avec Frodon, Gandalf, Aragorn ou les autres membres de la Compagnie, retrouvez toute la magie de la Terre du Milieu et l'esprit de l'œuvre originale. Une quête fantastique, des ennemis redoutables, des héros hors du commun...

SAUREZ-VOUS TOURNER LA PAGE APRÈS ÇA ?



© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. Le logo Tolkien Enterprises est une marque déposée de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises utilisé sous licence par Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games et le logo Black Label Games sont des marques déposées de Black Label Games, Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. © D'après la traduction française de Francis Ledoux - Tous droits réservés.

www.lotr.com





↑ On peut visualiser la trajectoire de la balle.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : HYPNOTIX

ÉDITEUR : TDK

GENRE : SPORT

DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 2002



↑ L'humour potache est omniprésent.

Complètement barrés chez Hypnotix ! Le développeur est à l'origine de niaiseries comme *Sabrina : the teenage witch*, un titre pour enfants, ou encore *MTV : TRL Trivia*, un quiz basé sur l'émission de la chaîne musicale pour djeun'z. On trouve aussi la série des *Deer Avenger* (pour venger les daims massacrés dans *Deer Hunter*), ou *Who wants to beat up a millionnaire* (est-il vraiment nécessaire d'expliquer ?)

HUIT MODES AU CHOIX ►►

Outlaw Golf propose huit modes principalement orientés Multi (outre le mode Championnat). On pourra ainsi faire gagner plus d'argent à son joueur, s'entraîner sur différents parcours avec seulement deux clubs, ou encore s'affronter à plusieurs en temps limité. Pour un peu, le titre serait presque un party game à lui tout seul !



↑ Ah les femmes et leur fair-play...



↑ Une amatrice de coups spéciaux.



↑ El Suaaaaave ! L'homme à femmes du jeu, c'est lui !

OUTLAW GOLF

Aucun sport n'échappe à la simulation tendance potache : la preuve avec *Outlaw Golf* !

THOMAS DIOUF

Ayant même d'avoir attaqué le jeu proprement dit, la présentation des personnages en dit beaucoup sur l'esprit d'*Outlaw Golf*, le titre aussi d'ailleurs... À ma droite, une enfilade de belles jeunes femmes grandes, minces, athlétiques et complètement écervelées. À ma gauche, une ribambelle de sportifs professionnels, prétentieux, grande gueule, kitchs et dotés d'un QI à un chiffre. Bien entendu, chacun est accompagné de son fidèle caddy qui sélectionne automatiquement les clubs. Accessoirement, celui-ci peut être utilisé comme défouloir. En effet, si le stress monte après un coup raté, on peut frapper son fidèle subordonné afin de faire baisser la pression. En appuyant sur le bouton au bon moment, on peut ainsi facilement enchaîner 5 à 6 coups dévastateurs.

Résultat, le joueur se retrouve sa *zen attitude*, prêt à frapper une nouvelle fois. Côté gameplay, *Outlaw Golf* est plus réaliste qu'il n'y paraît. Avant de rejouer la balle, il va falloir réfléchir un peu, car le décérébré que vous contrôlez est incapable. On devra ainsi prendre en compte la force et la direction du vent, les différents obstacles du parcours (arbres, rivières, ponts), et frapper la balle selon un timing précis. Les choses se compliquent un peu plus lors des *putts*, véritablement difficiles à exécuter. Le Multijoueur semble avoir été particulièrement travaillé, plusieurs modes sont disponibles (voir encadré), et devraient satisfaire les golfeurs en jeans et baskets. Bien qu'il souffre de graphismes sans grande finesse, *Outlaw Golf* pourrait bien être une bonne surprise, mélange savant de délire et de réalisme. À suivre de près !

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- On peut frapper le caddy !
- Humour omniprésent.
- Un vrai jeu de golf malgré ses délires...

À REVOIR !

- Moteur graphique un peu juste.
- Didacticiel sous forme de vidéos.
- Caméras mal placées.



↑ Les replays proposent des angles originaux.

Outlaw Golf s'annonce comme un soft bien déhanté ! Au gameplay relativement sérieux, il offre un mode Multijoueur qui pourrait bien en faire un party game à lui tout seul. Reste des graphismes un peu justes, et la rude concurrence annoncée de *Tiger Woods PGA TOUR 2003* chez EA, bien plus beau, et plus prenant.

LES PLUS
FIDÈLES SONNERIES

Appellez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 143**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

20 HITS DU MOMENT: Référence **1599!**

CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 sonneries et logos: minitel **3617 MONMOBILE**, téléphone **0899 705 707**, web www.persomobiles.net.

NOUVEAUTÉS: Références en **jaune!**

1, 2, 3, 4... personnalisez VRAIMENT votre mobile !

0899 705 707

+ 0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56366	Ace combat 4	56959	Golden sun	1571	☛ Total Metal gear solid	56809	Silent hill 2
56877	Devil may Cry	56726	Gra turismo 3	56678	Parasite Eve	56609	Tomb raider
1572	☛ Total Final Fantasy	56962	Gta III	56674	Resident Evil	1555	☛ 50 jeux !
56903	Game One	56345	Halo	56675	Silent hill	1568	☛ Sons consoles de jeux !

FILMS

56 090	1492, Christophe Colomb	56 658	Il était une fois dans l'ouest	56 073	Le gendarme de St-Tropez	56 021	Pretty women
56 633	Amélie Poulain	56 615	Indiana Jones	56 072	Le parrain	56 641	Pulp fiction
56 489	Apocalypse now	1583	⚡ Tout James Bond!	56 272	Les aventures de Rabbi Jacob	56 718	Rocky
56 794	Arizona dream	56 792	Jeux interdits	56 957	Les bronzés : Y'a du soleil...	56 126	Spiderman
56 756	Blues brothers	56 263	Ghost busters	56 948	Les bronzés font du ski	56 037	Scarface
56 808	Brazil	56 740	L'exorciste	56 753	Matrix	1570	⚡ Tout Star Wars!
56 186	Buena vista	56 655	La boum	1585	⚡ Tout Men in black!	56 755	Terminator 2
56 395	Cité de la peur-Carioca	56 040	La soupe aux choux	56 002	Midnight express	56 888	The full monty
56 024	Flash dance	56 657	Le bon, la brute...	56 795	Minority report	56 742	Titanic
56 754	Grease	56 250	Le clan des siciliens	56 048	Mission Cléopâtre	56 890	Top Gun
56 875	Harry Potter	56 076	Le flic de Beverly hills	1586	⚡ Tout Morricone!	1553	⚡ 100 films!

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56826	Agence tous risques	56305	Cauet: Lapinou	56983	Les chevaliers du zodiaque	56944	Muppet Show
56319	Alias	1577	Tout Cauet!	56735	Les cités d'or	56714	Olive et Tom
56704	Ally Mc Beal	56789	Dragon Ball Z	56816	Les mystères de l'ouest	1593	Tout Pop star!
56603	Allicement votre	56617	Friends	56615	Les simpsons	1594	Tout Star academy
56851	Angel	56654	Goldorak	1569	Tout le loft!	56843	Stargate SG-1
56844	Arnold et Willy	56818	Hawaii police	56943	Looney tunes	56651	Starsky & Hutch
56820	Benny Hill	56847	K2000	56682	Magnum	56743	Taxi
56616	Buffy	56602	L'île aux enfants	56730	Mac Gyver	56728	Un gars, une fille
56717	Capitaine Flam	56733	L'inspecteur Gadget	56601	Maya l'abeille	56614	X-Files
56650	Chapi-Chapo	56893	La famille Adams	56635	Mission Impossible	1551	120 séries!
56852	Charmed	56629	La panthère rose	1578	Tout Morning live!	1556	30 dessins animés!

POP / ROCK / GOLD / VARIÉTÉS / DANCE / DISCO

56474	A thousand miles	55562	Di sole e d'azzurro	56876	La musique	56064	Stach stach
56613	Aerodynamic	55549	En apesanteur	56473	La tribu de Dana	1575	⊕ Tout Starmania!
56228	Allumer le feu	56202	Hero	56769	Le vent nous portera	56790	Stairway to heaven
55594	Angela	56765	Hotel california	56212	Libertine	56786	Still loving you
1589	⊕ Tout Antologi!	56557	I say a little prayer	56124	Live for love united	55568	Ti amo
55571	Aserje	56631	I will survive	56127	Love don't let me go	55546	Tourne toi
56300	Au soleil	55778	If tomorrow never comes	56312	Manhattan-Kaboul	56035	Tu trouveras
55625	Avant de nous dire adieu	56411	Innamoramento	55973	Mao boy	56077	Un enfant de toi
56202	Billie Jean	55782	In too deep	56539	Millesime	55679	Underneath your clothes
56555	By the way	56096	J'ai demandé à la lune	55545	Mon amour de St Jean	56095	Une belle journée
56760	Californication	56081	Je t'aime à mourir	55784	Nos différences	56036	Whenever, wherever
55547	C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55779	Jeune et c'est	55780	Objection	55731	When you look at me
55672	Cleaning on my closet	55792	Just a gigolo	56094	Pop corn	56299	Wherever you go
56940	Cocaine	56097	L'aveuturier	56225	Que je t'aime	1559	⊕ 50 Dance!
55764	Complicated	56074	L'agitateur	55781	Round round	1580	⊕ 20 Disco!
56297	Cum cum mania	55632	Motivés	56213	Sans contraindre	1561	⊕ 20 Pop/rock!
56642	Daddy DJ	56092	L'été indien	55773	Savoir aimer	1588	⊕ 10 Soul!
56214	Désamantée	56710	La lambada	55770	Song for a jedi	1564	⊕ 50 Variétés!

RAP / RnB

56078 1m73, 62kg	56971 Because I got high	56796 Ghost Dog	56621 R'n'b 2 rue
56303 5,9.1	56612 Belseuse breakdown	56049 Got what you need	56618 Real slim shady
56101 À demi nu	56622 Cendrillon du ghetto	56301 I need a girl	56634 Stan
56083 Another day in paradise	55775 Diamant noir	56145 Je danse le mia	56632 The next episode
55607 Art de rue	56080 Du rire aux larmes	56054 Le son des bandits	56053 Tourner des pages
56086 Bad boy for life	56315 Foolish	55776 Le show	56770 U remind me
55606 Bad intentions	56313 Full moon	55680 On s'en sort bien	56047 What's love
55567 Black suits comin'	56359 Funky maxime	56062 Perdono	56143 Without me
55777 Block party	55790 Gangsta love	56906 Qui est l'exemple	1554 ➔ 30 Rap !
REGGAE / RAI / ANTILLES-BRÉSIL	/ CLASSIQUE / JAZZ / HUMOUR		
56296 Cover up	55766 Sun is shining	56485 1er Gaou	1560 ➔ 10 Jazz
56135 Get up, stand up	1563 ➔ 10 Reggae	56302 Bomba 2002	55528 Il était un petit navire
56134 I shot the sheriff	1592 ➔ 10 Ska	56953 Vas-y Franky	1595 ➔ 10 Complices
56175 Mangez moi!	56698 Didi	1565 ➔ 5 Zouk	55732 Chico's love again
56758 No woman no cry	1562 ➔ 10 Raï	55793 Carmen	55574 Isabelle à les yeux bleus
56332 Red red wine	56399 El conador pasa	56881 La lettre à Élise	55789 Jeux interdits "spécial"
56136 Redemption song	1579 ➔ 5 Latino	1558 ➔ 10 Classique	1598 ➔ 20 Humour

HYMNES NATIONAUX / PUB / PAILLARD / DIVERS / JEUX VIDÉO

56 668	Hymne Algérie	56 892	Lasciate mi cantare	55 728	Pub Egoïste	1557	➔ 10 Pubs
56 067	Hymne Brésil	56 667	Hymne Maroc	56 000	Pub Levi's 2002	56 102	Bali balo
56 666	Hymne États-unis	56 720	Hymne Portugal	56 703	Pub Nescafé	56 104	La digue du cu
56 660	Hymne France	56 951	L'internationale	55 729	Pub Obao	1557	➔ 10 Chansons pailleardes
56 670	Hymne Israël-Hatikva	1552	➔ 15 hymnes!	56 039	Pub Royal Canin	56 647	Pin pom: Pompi
56 663	Hymne Italie	56 604	Pub Dim	56 022	Pub Schweppes	1566	➔ 5 Brutaiges/Divers

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Motorola, Nokia, Phillips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium.
SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel. **LOGOS** Alcatel, Nokia, Siemens. **LOGOS GEANTS** Alcatel, Nokia, Siemens.

2 EXCLUSIF : LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en **négatif** (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo !



3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 0899 705 707 ou le 3617 MON-MOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

[illegible]

4 SPÉCIAL

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales:

- 1 Leurs sonneries sont **polyphoniques**: vous entendez le vrai son des **instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie).
- 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la **totalité** des logos de cette page).



↑ Le système de lock est très utile pour les missiles à tête chercheuse.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : DAY 1 STUDIOS

ÉDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 2002



Day 1 Studios est un tout jeune développeur, basé à Chicago. *MechAssault* est son premier titre et sera exclusif à la Xbox. Le développeur semble bien décidé à faire de *MechAssault* la référence en matière de jeu de style « *Battletech* », comme ils aiment appeler ce genre futuriste et hyper technologique.

MECHASSAULT



Une pincée de *Halo*, une bonne dose de *Mechwarrior*, secouez : voici *MechAssault* !

THOMAS DIOUF

Ils doivent le faire exprès. On a beau chanter les louanges des jeux d'infiltration, des softs expérimentaux qui sortent des sentiers battus, des titres qui procurent une expérience inoubliable, mais on trouve toujours un développeur pour créer un jeu bien bourrin, un de ceux qui réveillent nos envies de destruction massive. Ce mois-ci, le coupable s'appelle *MechAssault*, un *Mechwarrior*-like teinté de *Halo*. Le jeu vous propose de prendre les commandes d'un mech, gigantesque robot surarmé et capable de voler l'espace de quelques secondes grâce à un réacteur. Dès les premières minutes de jeu, on a vite compris l'intérêt de *MechAssault* : tout faire sauter ! Situées en extérieur, les maps regorgent d'arbres, de ponts, de bâtiments et d'usines à détruire. Car après tout pourquoi s'en priver ? Absolument tout ce qui se trouve à l'écran peut être réduit en miettes (sauf les montagnes, évidemment !). Ainsi, un bâtiment ne s'effondrera pas de la même manière selon l'endroit où il est touché,

et selon l'arme utilisée. Régulièrement, on est même surpris de voir que certains détails ont été très travaillés : les fenêtres volent en éclat, la pesanteur joue un rôle important dans la façon dont les bâtiments s'écroulent... De plus, toutes ces destructions sont accompagnées d'incendies du plus bel effet. *MechAssault* se commande comme un shoot en vue à la première personne. Une grosse cible au milieu de l'écran, déplacements sur le stick gauche, visée sur le stick droit, et tir sur la gâchette... On peut difficilement faire plus simple. Mais si prendre en main ses premiers mechs est un jeu d'enfant, certains risquent bien de vous donner du fil à retordre ! En effet, les plus destructeurs sont aussi les plus lents, et ne bénéficient pas de jetpacks ! Ils se traînent péniblement, détruisant tout sur leur passage, tentant maladroitement d'éviter les obus. La plupart des missions vous laissent cependant le choix du mech. Plus ou moins rapide ou armé, vous trouverez vite celui qui vous convient le mieux. D'ailleurs, bien contrôler

ICARUS AU RAPPORT >>>

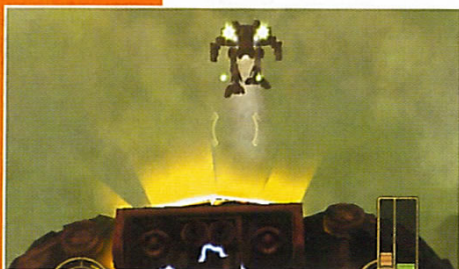
Cet imposant vaisseau sphérique n'est autre que le vaisseau amiral de toute la flotte de mechs. Autant dire qu'il va falloir redoubler de vigilance. Une mission bien particulière vous mettra dans la peau du défenseur sans peur et sans reproche : hélicoptères, tanks et autres mechs attaquent votre cher foyer qu'il vous faudra défendre bec et ongles !



↑ Jetpack : quelques secondes de vol.



↑ La destruction de bâtiments est l'un des plaisirs du jeu.



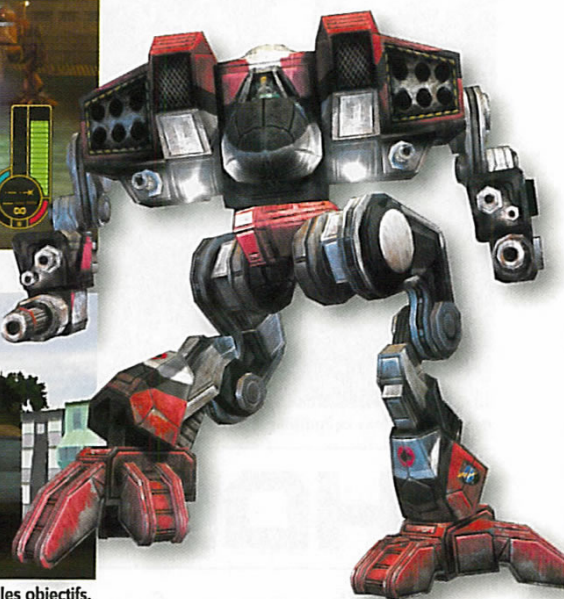
↑ Petite influence de Bioman ?



↑ Taille et puissance varient selon le modèle.



↑ Des cinématiques permettent de mieux situer les objectifs.



IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ★ Simpliste, bourrin et efficace.
- ★ Durée de vie conséquente.
- ★ Son 5.1 parfaitement géré.

À REVOIR !

- La difficulté.
- Textures sans relief.
- Un peu répétitif.



↑ Un ennemi potentiel dont il faut se méfier.

Ne cherchez pas la finesse, ce n'est pas dans *MechAssault* que vous la trouverez ! Le jeu de Day 1 Technologies n'a pas d'autre prétention que de reprendre le gameplay des meilleurs FPS et de l'appliquer au Mechwarriors. Techniquement, le jeu tient le haut du pavé. Reste à voir, dans plusieurs mois, ce qu'offrira le Xbox Live...

ÇA CHAUFFE. ATTENTION ! >>>

MechAssault dispose d'un large éventail d'armes en tous genres. Au rayon bas de gamme, on trouve une simple mitrailleuse, toute juste bonne à éliminer quelques fantassins rebelles. Un cran au dessus, on trouve le tir laser, dont l'effet sur les moults bâtiments est affreusement efficace. Mais attention, ces armes chauffent, et plus leur température grimpe, moins elles tireront rapidement. Il ne vous reste plus qu'à patienter quelques secondes... Ou à plonger dans une rivière : ça marche !



« Le jeu tirera pleinement parti du online qui proposera des mises à jour et des cartes à télécharger. »

sa boîte de conserve géante est indispensable au moment d'affronter un autre mech. Alors que le fourbe se pointe à l'horizon, le bruit de ses moteurs résonnant dans la plaine, le joueur scrute le terrain, cherchant où se placer pour pouvoir tirer à volonté, mais aussi se protéger des roquettes. Avouons-le, *MechAssault* comporte aussi un minimum de stratégie. Bien gérer le relief du paysage sera ainsi indispensable si vous avez l'intention de dépasser le premier niveau. Inutile également de foncer tout droit en tirant dans tous les sens : votre survie n'excéderait pas les 2 minutes. Techniquement, *MechAssault* tient le haut du pavé. Certes, les graphismes manquent un peu de relief, mais certaines explosions sont impressionnantes et le nombre d'images par seconde

ne bouge jamais quel que soit le nombre de mechs, hélicoptères, tanks ou immeubles en feu également présents à l'écran. Un soin tout particulier a été apporté au son. Dernière bonne nouvelle : *MechAssault* proposera un mode Multijoueur particulièrement alléchant. À plusieurs en écran splitté, mais aussi en passant par le Xbox Live, jusqu'à 8 mechs pourront ainsi s'affronter sur le net. Microsoft et Day 1 Studios promettent que le jeu tirera pleinement parti du online, proposant des mises à jour et des cartes à télécharger. Cette preview nous a donné l'eau à la bouche. Sans rien révolutionner, le jeu repose sur un gameplay simple mais diablement efficace. Il offre une campagne consistante et promet de belles choses en Multijoueur. Faites chauffer les moteurs !



BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : RED STORM

ÉDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION / STRATÉGIE

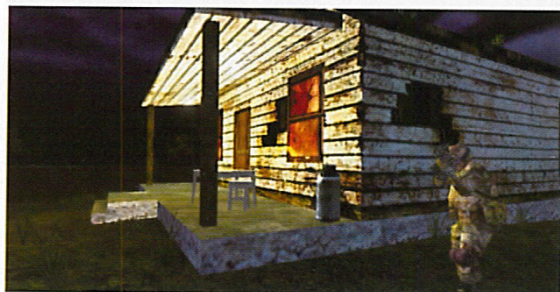
DATE DE SORTIE : MI-NOVEMBRE 2002



Avant de se faire racheter par Ubi Soft, Red Storm s'était fait connaître avec *Rainbow Six* et *Rogue Spear*, deux titres licenciés Tom Clancy. On ne change pas une formule qui marche... Et si le logo Red Storm a disparu, la patte des rois de l'action/stratégie est toujours présente, même si elle porte désormais les couleurs de l'éditeur français.

DES MORTS EN LINE ►►

Ghost Recon sera un des premiers jeux compatibles Xbox Live à sortir dans le commerce. Imaginez-vous, équipé de votre casque-micro, en train d'effectuer en Coop des missions avec quelques-uns de vos potes. Belle image en perspective. Hélas, si les joueurs américains peuvent espérer s'y essayer dès le 15 novembre, nous, pauvres européens, devrons patienter jusqu'au 14 mars.



↑ Souvent, il est préférable de passer par derrière...



↑ De nuit, les lunettes sont de rigueur.



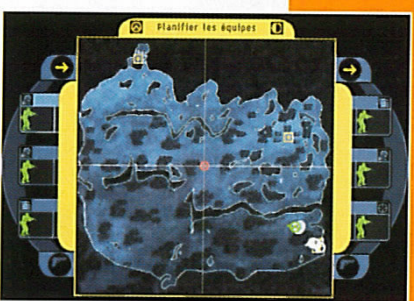
↑ Le grand nettoyage de printemps.



↑ Sachez-le, vos coéquipiers sont d'une efficacité terrifiante.



↑ Un de vos hommes déguisé en Chewbacca.



↑ La carte tactique est à revoir.

GHOST RECON

➤ Voir sans se faire voir : le secret des bons fantômes appliqué à l'armée de l'ombre.

La licence Tom Clancy se montre enfin au grand jour sur Xbox. *Ghost Recon* vous fait vivre la lutte de quelques bêtes vertes d'élite contre des mercenaires qui tentent de reconstruire l'Empire soviétique en 2008. En toute logique, ce titre devrait être le premier d'une longue série de jeux tirés des célèbres romans d'espionnage de l'auteur. De quoi patienter gentiment jusqu'à fin novembre, pour la sortie de *Splinter Cell*, véritable révolution dans le genre infiltration. Néanmoins ces deux titres évoluent dans des catégories assez différentes. Si *Splinter* compte bien mettre une claquette à *Metal Gear*, *Ghost Recon* se rapproche beaucoup plus de l'esprit de *Conflict Desert Storm*. On y trouve beaucoup de vastes terrains au sein desquels la végétation envahissante vous aidera à rester à couvert et où quelques intérieurs deviendront vos champs d'opération. Fusil de précision, explosifs, lunette de vision de nuit et autres

gadgets high-tech font de vous de véritables fantômes aux yeux de vos ennemis. L'affrontement direct n'est de toute manière pas conseillé. Car combien même vos coéquipiers font montre d'une adresse remarquable, une balle perdue et c'est le drame. Ici, pas de pansement, pas de médecin, si un homme tombe, il ne se relève jamais. Et tous les points de compétences qu'il aura pu acquérir s'envolent. *Ghost Recon* propose des visuels plus travaillés que *Conflict*. Par contre, pour le moment en tout cas, le système de commandes n'a rien d'instinctif. On doit sans cesse repasser par une carte pour imposer sa tactique. Et souvent vos frères d'armes n'en font qu'à leur tête. Nous mettrons ça sur le compte de la version preview en espérant que les choses deviendront plus claires sur la finale. Car outre une campagne solo longue et excitante, *Ghost* propose largement de quoi vous tenir des heures en haleine en Multijoueur, à quatre sur le même écran et beaucoup plus en réseau local.

CYRIL BERREBI

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Nombreuses missions.
- Modes de jeux variés.
- Compatible Xbox Live.

À RENDRE !

- Le système d'ordres.
- La clarté des interfaces.
- L'efficacité excessive de vos alliés.



Très proche de l'excellent *Conflict Desert Storm* dans l'esprit, *Ghost Recon* propose des visuels beaucoup moins dépouillés. Par contre, il perd un peu en simplicité d'action avec des interfaces assez mal pensées. Il devrait néanmoins se placer rapidement dans les achats indispensables pour tous les futurs utilisateurs du Xbox Live.

koei™

THQ™

UN GUERRIER QUI EN VAUT MILLE!

Le mega-hit de l'action tactique débarque sur Xbox™!

DYNASTY WARRIORS 3

TM

- Le personnage que vous choisirez déterminera comment l'action et le scénario évolueront!
- Une multitude de modes de jeu, dont un mode 2 joueurs, versus et coopération!
- Plus de 40 personnages jouables dans des scènes entièrement localisées en français!

Nouvelles caractéristiques

Vous pouvez maintenant choisir entre 2 couleurs d'uniforme pour chacun des personnages!
Des points de sauvegardes plus fréquents!
De nouveaux niveaux de difficulté!



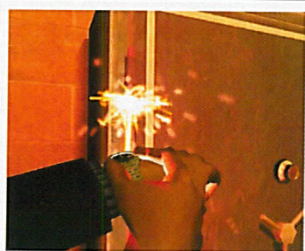
Produced by
Force

SORTIE EN NOVEMBRE 2002

Dynasty Warriors 3 et le logo KOEI sont des marques déposées de KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI., Ltd. Tous droits réservés.
Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou propriétés de Microsoft Corporation aux U.S et/ou dans tous les pays ainsi que ceux sous licence Microsoft.
THQ et le logo THQ sont des marques déposées et/ou protégées de THQ Inc. Tous droits réservés.

XBOX

SUPER SWATCH ! ▶▶



Bond est un grand amateur de joaillerie masculine : dans chaque film, on découvre une nouvelle tocante à son poignet. Dans *Nightfire*, la nouvelle machinerie helvétique de précision donne l'heure, mais elle ne fait pas que ça ! Un rayon laser (utile pour découper des portes blindées) est livré en série mais le bracelet en skaï de bébé phoque reste en option.



↑ Va-t-il voler dans les distributeurs de boisson ?



↑ Pierce Bros... Ah non, là c'est le méchant.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : EUROCOM

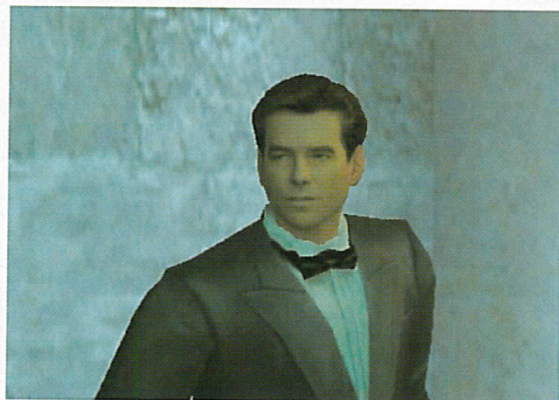
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 2002



Ce studio de développement anglais indépendant est l'un des rois du travail sur commande. En activité depuis plus d'une dizaine d'années et auteur d'une cinquantaine de produits, Eurocom a gratté de la ligne de code sur toutes les consoles ou presque. Eidos, Acclaim, Sony, EA, Sega... Leur fichier clients possède un certain prestige malgré des titres de qualité assez variable.



↑ Pierce Brosnan, brushing et costard impeccables. Du Bond classieux.



↑ Dur d'être en paix à la montagne de nos jours...

JAMES BOND : OPÉRATION NIGHTFIRE



Les cheveux au vent dans la BM et une belle nana à vos côtés : vive la vie d'agent secret !

FREDÉRIC BRUNET



Le dixième titre Xbox à bénéficier du matricule 007, *Nightfire* reprend peu ou prou l'architecture du précédent épisode (*Espion pour cible*) mais radicalise le ton. On retrouve toujours le père

Brosnan (il va falloir penser à changer de vedette, car le quinquagénaire commence sérieusement à nous souler...), sa belle BM et ses jolies espionnes toujours aussi portées sur le double jeu... Comme d'habitude, on doit débarrasser le monde d'un play-boy milliardaire à fortes tendances misanthropiques, le sieur Drake. Au lieu de filer ses stock options à des associations caritatives, ce barbu désagréable préfère détruire la planète grâce à une machine infernale que vous devrez réduire en compression de César. On a les lingues, le costard, et le portable... C'est donc parti pour embraser la nuit ! La version que nous avons reçue n'incluait que les trois premiers

niveaux : il nous est donc difficile d'estimer la durée de vie et la difficulté finale du titre. Sachez d'ores et déjà que vous alternerez des phases de jeu à bord de véhicules (hélicoptère, voiture, motoneige...) et passages en FPS. Rien de neuf côté gameplay mais c'est surtout techniquement que l'on remarque du changement. En bien, notez : le moteur 3D a fait une cure de jouvence et affiche un peu plus de polygones que précédemment. À l'écran, tout cela se traduit par une finesse remarquable des traits des personnages ainsi que par une meilleure gestion des effets lumineux. En vue subjective, on déplore tout de même une certaine nonchalance dans les déplacements : Bond prend tout son temps pour sauver le monde... La version test ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez peu de temps avant l'arrivée en salle du prochain film, le 22 novembre prochain. Test complet dans quatre semaines !



James Steele ou Remington Bond : pas facile de devenir 007 à l'écran. Il faut d'abord passer par le purgatoire, soit cinq années de *Remington Steele* pour l'ami Brosnan.

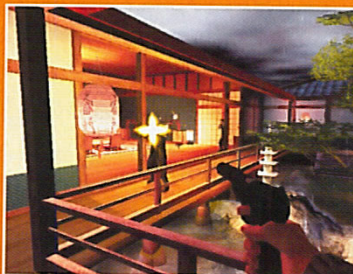
IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ✦ Moteur graphique un peu plus performant.
- ✦ Phases de jeu variées.
- ✦ Gros arsenal et plein de gadgets.

À REVIR !

- ✦ Déplacements peu rapides en mode FPS.
- ✦ Comportements trop scriptés.
- ✦ Encore Pierce Brosnan...



Encore un Bond, et, comme dans les films, on assiste à une surenchère par rapport au précédent ! On ne va pas se plaindre vu que le jeu est plus beau, plus jouable et mieux conçu qu'*Espion pour Cible*. Les aficionados en auront certainement pour leur argent et les autres pourront éventuellement se laisser tenter... Réponse dans le prochain numéro !



Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

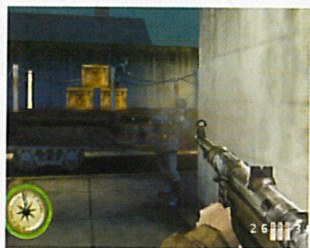
Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr

free
La Liberté n'a pas de Prix

UNE GUERRE PROPRE ?

Alors que Spielberg avait pris le parti de montrer les atrocités de cette guerre avec une grande débauche de violence visuelle dans *Il faut sauver le soldat Ryan*, *Medal of Honor* préfère se la jouer soft. Ici, il y a des morts, beaucoup de morts. Mais vous pourrez toujours chercher : pas une seule goutte de sang ou le moindre membre arraché à l'horizon...



↑ Les animations font illusion. Pour le sang, il faudra repasser...



↑ Vous allez devoir aider vos alliés à avancer sur la plage.



↑ Voici le genre de passage où on regrette de ne pas avoir de grenade.



↑ Utilisez le décor à votre avantage.

BACKSTAGE

DÉV. : DREAMWORKS INTERACTIVE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : FIN NOVEMBRE 2002



↻ Rachetée en février 2000 par Electronic Arts, cette société est née de la volonté de Dreamworks d'adapter en jeux vidéo certains de ses plus grands succès. A son actif : *Trespasser*, plusieurs *Jurassic Park* assez moyens, mais surtout la série des *Medal of Honor* qui a déjà par deux fois cartonné sur PSOne et qui s'est vue adaptée il y a peu sur PC.

MEDAL OF HONOR



Laissez Bourvil et De Funès à la maison : cette *Grande Vadrouille* version EA n'a rien de drôle.



Le 6 juin 44, le début de la fin pour l'Allemagne nazie et l'aube d'une mission d'extermination à grande échelle pour vous. L'histoire commence dans une barge au large des côtes normandes. Autour, personne ne fait le fier, certains tremblent, d'autres vomissent. On s'y croirait presque et on est content que ce ne soit qu'un jeu ! Car lorsqu'on se retrouve la tête sous l'eau après que son bataillon vient d'exploser dans une grande gerbe d'eau, on n'a qu'une envie : que ça se termine vite. Et pas le temps de se laisser aller car les balles et les tirs de mortier vous sifflent dans les oreilles. En 5.1, s'il vous plaît ! Il est temps de rejoindre la plage et de suivre les instructions de vos supérieurs tout au long des nombreuses missions qui vous entraînent dans différents lieux stratégiques de la seconde guerre mondiale. Ce Doom-like mise beaucoup plus sur le côté spectaculaire que stratégique, et vise avant tout les fans d'action frénétique. Ici, pas de « silent kill », le couteau ne fait même pas partie intégrante de votre équipement. Grenades, lance-roquettes, mitrailleuses, pas besoin de faire dans la dentelle. Heureusement, le fusil à lunette procurera tout

de même quelques instants de jouissance aux amateurs de tir aux pigeons. Les avions larguent leurs bombes pas bien loin. Les immeubles s'écroulent, de nombreux éléments du décor sont destructibles et d'autres, scriptés, font leur effet. Dommage que le moteur ne gère pas les lumières dynamiques et que l'on ne vous fournisse pas de torche pour les passages un peu sombres. Sur la version preview, sans compter les ralentissements et les bugs graphiques, le contraste et la luminosité nous ont semblés assez mal réglés. On espère que la version finale gagnera en couleurs. Hormis ces détails, *Medal of Honor* s'annonce efficace dans le level design, le contrôle, et la variété des environnements proposés. On regrette qu'un mode Coop n'ait pas été envisagé. Pour le Multijoueur, il faudra se contenter de modes très classiques et déjà vus à quatre joueurs au plus en écran partagé.

CYRIL BERREBI



IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Très dynamique.
- Contrôle très précis au pad.
- Interaction avec le décor.

À REVOIR !

- Doit être optimisé.
- Mode Multijoueur un peu léger.
- Manque de contraste.



↑ Un petit coup de snipe du côté des miradors.

↻ Comme ses prédécesseurs sur d'autres plates-formes, ce *Medal of Honor* nouvelle génération remplira sans aucun doute son office. Le jeu nécessite encore quelques semaines de réglages avec entre autres, des améliorations sur le moteur graphique. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra s'ajouter à la liste des excellents FPS sur console. De quoi attendre jusqu'à un prochain épisode encore plus ambitieux...

SLIM GENERATION !



... **Écran extra plat LCD**



- * Ecran extra plat, coins carrés , 34 cm de diagonale.
- * Ecran couleur TFT-LCD.
- * Multi-standards : possibilité de brancher toutes les consoles et un lecteur DVD.
- * Connexion AV3 permet de brancher une XBOX® ou une PS®2 avec une qualité d'image équivalente à un câble S-Vidéo (câble fourni).
- * 2 enceintes " nouvelle génération " se branchent sur les côtés de l'écran pour un son stéréo (fixation innovante).



Dimensions : 30.9 x 25.1 x 3.5 cm

Résolution : 1024 x 768.

Poids total de 2.2 kg.

Sortie " speakers " pour brancher des enceintes extérieures.

Bras articulé pour reposer l'écran, ou fixation au mur.

NOTES ET BONUS

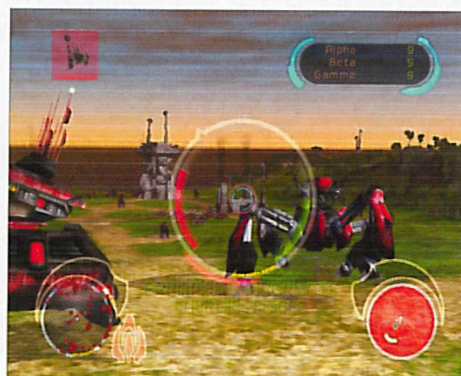
Au terme de chaque niveau parcouru avec succès, une note vous sera attribuée. Celle-ci est comprise entre E (la plus mauvaise) et S (la meilleure). Elle constituera une preuve de vos performances et vous permettra, entre autre, de déverrouiller des bonus. Il s'agit, la plupart du temps, d'artworks, de biographies ou de fiches techniques. Le soft en compte quelque 230.



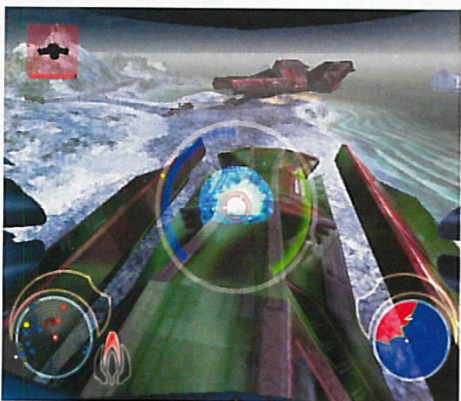
↑ Visez la base pour détruire facilement ces bâtiments.



↑ La force de frappe de ce boss est redoutable.



↑ C'est rouge. Ne vous posez pas de questions, tirez !



↑ Une technique sournoise mais diablement efficace.



↑ Dernières mises au point avant de partir au combat.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : **LOST TOYS**

ÉDITEUR : **INFOGRAMES**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **1er TRIMESTRE 2003**



Fondé en 1999, Lost Toys est le fruit de la collaboration d'anciens de chez Bullfrog. Malgré sa relative jeunesse, ce studio britannique regorge de talents expérimentés et motivés. Ils ont fait leurs armes sur des jeux tels que *Populous*, *Dungeon Keeper* ou encore *Syndicate*. Quant à *Moho*, le titre fut leur première expérience sur console...

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- + Considérable liberté d'action.
- + Aspect tactique.
- + Beaucoup de monde à l'écran !

À REVIR !

- Encore quelques petits ralentissements.
- Parfois un peu confus.
- Pas de coopération en mode Solo.



↑ « Je suis un as du pilotage ! »

De l'action, des combats aériens, de la stratégie, tout cela en un seul jeu. Lost Toys semble avoir trouvé la bonne recette pour un futur hit en puissance. En regardant le travail sur *BEA* depuis la version que nous avions pu essayer il y a quelques mois, on ne peut qu'espérer une superbe version finale. À suivre attentivement.

BATTLE ENGINE AQUILA



L'engin transformable est actuellement en vogue. Les fans de robots sont aux anges.

SAMUEL PELMAR



À la suite d'un désastre écologique, la planète se retrouve presque totalement submergée par les océans. Les deux factions à la tête de ce monde, les Forseti et les Muspell, s'affrontent pour la conquête du peu de terres encore à l'air libre. C'est dans ce contexte qu'intervient le battle engine. Cette machine de guerre possède deux configurations de combat lui permettant d'être aussi à l'aise au sol que dans les airs. En mode Marcheur le gameplay de *BEA* se présente comme un FPS traditionnel. En mode Jet, ce dernier s'apparente à un shoot'em up 3D. Chacune de vos actions influera non seulement sur la mission en cours mais aussi sur celles à venir. La part belle est ici faite à la stratégie : si par exemple vous prenez du recul et concentrez vos attaques sur un point unique, vous risquez de laisser un pan entier

de votre armée sans protection. Cela dit, l'I.A. est assez bien réglée pour que vos troupes vendent chèrement leur peau ou opèrent un repli stratégique (si vous tardez trop à prendre une décision). Le joueur doit ainsi toujours tenir compte des différents messages qui lui parviennent. Sur le terrain, des dizaines d'engins s'affrontent furieusement à l'écran sans que l'on note de ralentissement. Par contre, la confusion règne assez rapidement dans ce genre de situation. Quant au contrôle du battle engine, il est instinctif et la bête répond à la moindre sollicitation. Au cours des quarante-six missions, vous pourrez améliorer votre engin et le customiser en fonction des objectifs à remplir. En mode Multijoueur, vous pourrez affronter un autre battle engine ou toute une armée, et mieux encore, combattre dans le même camp. Il résulte de *BEA* une bonne impression générale augurant d'une place de choix dans la ludothèque Xbox.





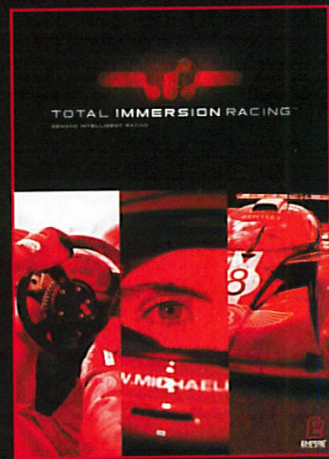
Total Immersion Racing : l'intelligence artificielle risque de vous dépasser...

Vous en avez assez de ces pilotes monotones, toujours scotchés à la même trajectoire ?

Alors passez à la vitesse supérieure avec Total Immersion Racing !

Le premier jeu où vous pourrez vous mesurer à des pilotes dignes de ce nom, dotés de réactions humaines crédibles. Rage, colère, rancune, esprit de compétition... Sans oublier des effets visuels étonnants, des voitures et des circuits de renom.

N'attendez plus, passez la seconde !



www.totalimmersionracing.com



Developed by Razorworks, a studio of Empire Interactive Europe Limited. Total Immersion Racing™, the E logo and Razorworks are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. © 2000 - 2002 Empire Interactive Europe Ltd. All rights Reserved.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. WARNING: Cars in this game may be different from the actual cars in detail, colour, shape and performance. The driving depicted in this track racing game may not be realistic and may be dangerous in real life.
Do not attempt any such driving manoeuvres in real life and always be a safe driver. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.
"Bentley" and the "B-in Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited.

LA SAGA ROBOTECH >>>

Ce que nous connaissons en France sous le nom de *Robotech* constitue en fait une saga en trois parties nommées respectivement *Macross*, *Southern Cross* et *Mospeada Cross*. L'action de *Battlecry* se situe dans la première. L'œuvre complète est disponible en DVD, mais signalons que l'ensemble a pris un petit coup de vieux. Avis aux nostalgiques.



↑ Grâce à votre extrême mobilité, ces ennemis n'ont aucune chance.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : VICIOUS CYCLE

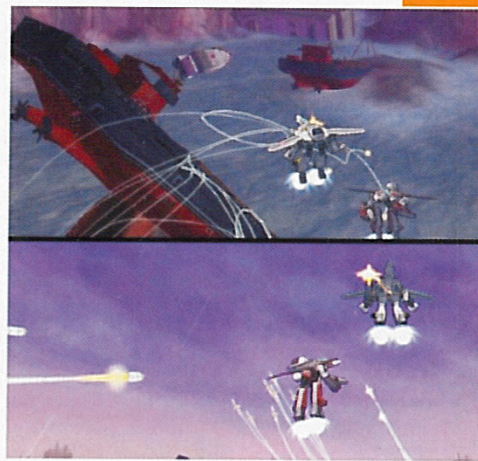
ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE

GENRE : ACTION

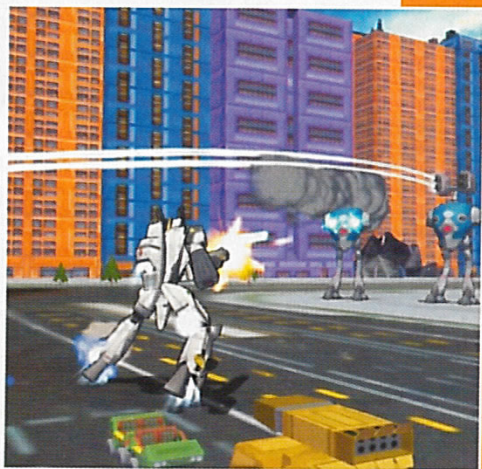
DATE DE SORTIE : FIN NOVEMBRE 2002



Quand Hasbro Interactive ferme Microprose, son studio de développement, en janvier 2000, l'équipe décide de rester soudée et de créer son propre studio. C'est ainsi que naquit le 3 mars de la même année Vicious Cycle Software à Chapel Hill, en Caroline du Nord. *Robotech: Battlecry* constitue son premier gros projet.



↑ En mode Duel, le plus adroit aura l'avantage.



↑ En milieu urbain, préférez le Battloid.

ROBOTECH



Pour défendre la liberté, pour préserver l'humanité, ils vont au combat sur Xbox.

SAMUEL PELMAR

Robotech fait partie de ces dessins animés qui ont scotché pas mal d'entre nous devant leur téléviseur à l'époque de la 5. Cet épisode intitulé *Battlecry* vous propose non plus d'être simple spectateur mais de participer aux aventures de ces combattants de la Robotech Defense Force dans leur lutte contre les Zentradiens. Vous y incarnez Jack Archer, intrépide pilote de Varitech. Cet engin dispose de trois transformations (Battloid, Gerwalk et Fighter) aux caractéristiques d'armement et de maniement bien distinctes. Le tout sera donc d'alterner entre ces différentes formes afin de mener à bien vos missions. L'inévitable mode Entraînement permet de se familiariser rapidement avec le contrôle des engins car leur prise en main est loin d'être évidente, en particulier celle du Gerwalk. Vous débutez le jeu avec deux Varitechs, mais vos succès vous donneront accès à

de nouveaux mechs et à des options de customisation. D'un point de vue graphique, le choix du cel shading se justifie pleinement puisqu'il restitue à merveille l'essence de *Robotech*. L'animation du mecha reste fluide y compris lors des diverses phases de transformation. L'action, elle, est parfois un peu confuse, surtout quand une dizaine d'ennemis vous tire dessus simultanément. Mais l'ensemble reste fidèle à l'esprit du dessin animé. Le mode Duel, quant à lui, promet des affrontements épiques entre amis, mais on regrette un peu l'absence d'un mode Coopération. Par contre, le niveau de difficulté assez élevé pourrait rebouter les moins expérimentés. Autre point frustrant, votre champ d'action est limité par des barrières invisibles que vous ne pouvez franchir. Enfin, vos missions ont tendance à se résumer en trois verbes : attaquer, défendre, déplacer. Espérons que l'action, assez prenante, fera oublier ces petits défauts.



IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ✦ L'ambiance de *Robotech*.
- ✦ La gestion des transformations.
- ✦ Le cel shading.

À RENVOIR !

- L'action parfois un peu confuse.
- Les limites dans le décor.
- L'aspect répétitif.



↑ En Fighter, les missiles ont une portée beaucoup plus longue.

Doté d'une réalisation soignée, *Battlecry* mise tout sur une action efficace et l'immersion dans l'univers de *Robotech* auquel il rend honneur. Il n'aura donc aucun mal à convaincre les fans de la première heure. En revanche, les gamers plus exigeants y regarderont peut-être à deux fois car la version testée était finalisée à 99 %.

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

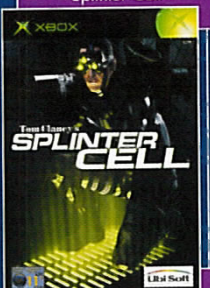
5 € de Réduction
immédiate sur
cette sélection de jeux

Offre valable sur remise de ce coupon jusqu'au 30/11/02.
Non cumulable avec toutes autres promotions en cours.

XBOX Mag 2002 - Code : 35928



Splinter Cell



Sortie Officielle : 21 Novembre

Unreal Championship



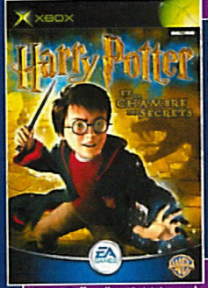
Sortie Officielle : 15 Novembre

Blinx



Sortie Officielle : 8 Novembre

Harry Potter & La Chambre des Secrets



Sortie Officielle : 14 Novembre

Ghost Recon



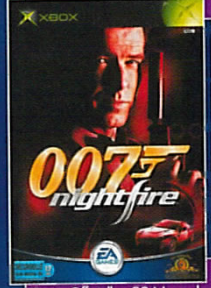
Sortie Officielle : 28 Novembre

Medal of Honor



Sortie Officielle : 28 Novembre

007 Nightfire



Sortie Officielle : 28 Novembre

Jedi Knight 2



Sortie Officielle : 22 Novembre



Xbox + 2 Jeux :
Sega GT 2002
Jet Set Radio Future

378,98 €

249 €

Economisez 129,98 €

©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Prix Maximum pratiqué - Dans la limite des stocks disponibles
La réduction de 5€ ne s'applique pas sur cette offre

NOUS RACHETONS CASH* VOS JEUX VIDEO

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabricant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé

PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6 rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46 rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56 boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137 av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365 rue de Vaugirard
CARRÉ SENART (77) C.Ccial Carré Senart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc N20
BOULOGNE (92) 60 av. du Général Leclerc - N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63 avenue Jean Lohve - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLEGE (94) 5 rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay

ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine (Ouverture Nov)
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour

PROVINCE

MARSEILLE (13) C. Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C. Ccial St-Clair
DIJON (21) C. Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C. Ccial Carrefour La Toison d'Or (Ouverture Nov)
VALENCE (26) C. Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18 rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14 rue Temponnières
BORDEAUX (33) 61 rue Porte Dijeaux
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44 rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43
LILLE (59) 52 Rue Esquermoise
LILLE (59) C. Ccial Carrefour Euralille
LOUVROIL (59) C. Ccial Auchan Louvroil (Ouverture Nov)
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5 rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C. Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud (Ouverture Nov)

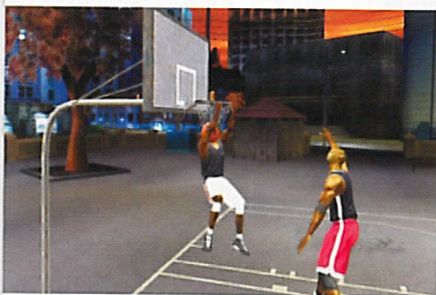
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS console (80) 19 rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1 rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- en magasin
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

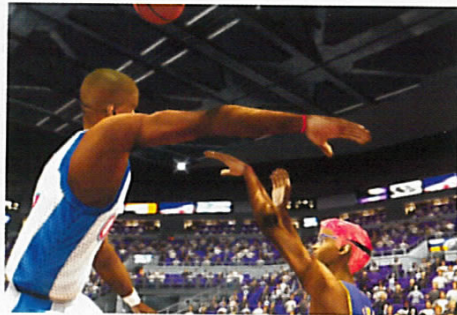
www.scoregames.com
01 46 735 720



↑ Défi les meilleurs en un contre un.

JASON KIDD À L'AFFICHE

C'est donc le Whiz Kidd, numéro 5 et meneur des Nets du New Jersey qui apparaîtra sur la jaquette du jeu cette année. Choix judicieux quand on sait que ce joueur de talent faisait partie de l'équipe qui a fait trembler les Lakers de Los Angeles. Sa vision du jeu et son instinct offensif sous les paniers ont fait de lui une des valeurs sûres de la NBA.



↑ Un joueur fan de slam dunk.



↑ Le choix des tactiques a été simplifié.



↑ Le système de lancer franc n'a pas bougé d'un iota.

NBA LIVE 2003



La NBA et ses stars reviennent en force pour leur seconde saison sur Xbox.

SAMUEL PELMAR

L'ouverture de la saison NBA approchant à grands pas, Electronic Arts se devait de rester fidèle à sa réputation en dévoilant son nouveau jeu de basket annuel. NBA Live revient sur Xbox, le panier rempli de nouveautés. Si les modes de jeu restent les mêmes, les changements surviennent surtout au niveau du contrôle des joueurs avec l'arrivée du EA Freestyle. Il s'agit en fait d'une panoplie de coups efficaces réalisables grâce au stick analogique droit et propre à chaque joueur. Le jeu proposera un didacticiel, malheureusement indisponible dans notre preview, qui devrait constituer une étape nécessaire pour pouvoir pleinement tirer profit de cette innovation. Les basketteurs sont toujours aussi bien modélisés et les mouvements ont gagné en fluidité depuis l'année dernière, mais nous sommes persuadés

qu'il est possible de faire encore bien mieux sur Xbox. La bande-son est quant à elle, basket oblige, soutenue par l'arrière-garde du rap US. Toutefois, certains défauts subsistent et l'IA se trouve une fois de plus au banc des accusés. Malgré une nette amélioration de la gestion des phases de défense, contrer ou prendre un rebond relève souvent du coup de chance. D'autre part, certains placements hasardeux réduisent à néant vos efforts de mise en place de schémas tactiques élaborés. Enfin, de petites approximations au niveau des collisions perturbent le bon déroulement de la partie : lors des ralentis d'un bash, il est fréquent de constater qu'il n'y a de contact à aucun moment entre la balle et les mains. En dépit de ces imperfections, cette édition 2003 possède assez de points forts pour devenir une des nouvelles références du jeu de basket.



■ Nightmare Team. Aux derniers championnats du monde de basket, à Indianapolis, l'équipe des États-Unis a subi le pire revers de son histoire en finissant sixième.

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : SPORT

DATE DE SORTIE : FIN NOVEMBRE 2002



Réunissant les activités de développement, d'édition et de distribution sur tous les supports ludiques interactifs, Electronic Arts s'est hissé depuis sa création en 1982, parmi les leaders du marché du jeu vidéo. Son label EA Sports est devenu une référence du jeu de sport, notamment grâce à ses licences officielles.

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- L'EA Sport Freestyle.
- La mise à jour des effectifs.
- Le nombre de paramètres de jeu.

À REVOIR !

- L'IA. encore un peu déficiente.
- Le manque de nouveaux modes de jeu.
- Les collisions.



NBA Live 2003 risque de placer la barre très haut. En réglant judicieusement les paramètres de jeu, on peut obtenir une superbe simulation ou un pur jeu d'arcade touchant ainsi un maximum de joueurs. L'arrivée de NBA 2K3 et NBA Inside Drive 2003 va donner lieu à une sérieuse empoignade pour la possession du ballon orange.

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?
COINCÉ
ETC...

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
DÉCOINCÉ
SUPER ETC...

3615 astuces®

☎ 0892 702 711



0901 701 501



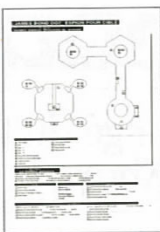
0900 70 200

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



Exemple: Espion pour cible, La carte!



Exemple: Silent Hill 2, Plan de la ville + Synthèse



Exemple: Halo, La carte du niveau Halo 1



Exemple: V Rally 3, Guide du test Citroën

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à

vos service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 702 711 ou par minitel: 3615 astuces.

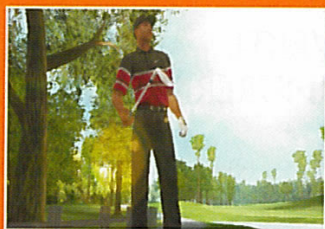
BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

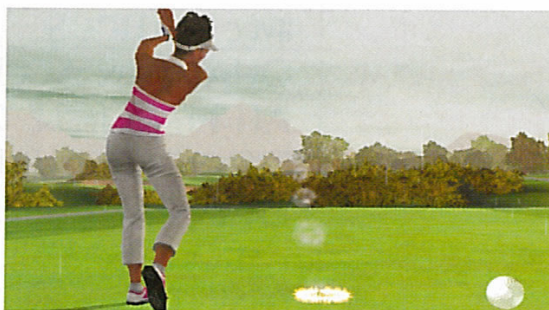
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : SPORT

DATE DE SORTIE : FIN NOVEMBRE 2002



La division sport d'Electronic Arts monopolise l'attention de tous dans un bon nombre de catégories depuis maintenant quelques années. Outre les licences officielles, chaque titre bénéficie d'une attention plus qu'honorable, et les amateurs attendent les fins d'années avec impatience pour découvrir les nouvelles cuvées.



↑ Les coups puissants sont soutenus par des effets spécifiques.



↑ Le mode Course en un contre un : fous rires assurés.



↑ Cyrille se serait-il mis au golf ?

↑ Des épreuves de tir sur cible bien sympathiques.

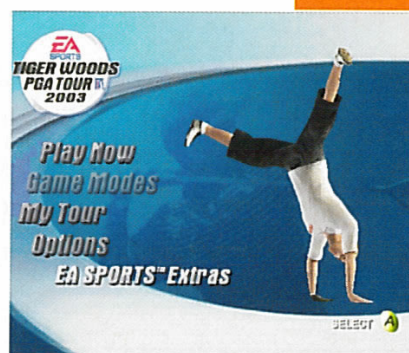
TIGER WOODS 2003

Il semblerait que Mr Woods ait mangé du tigre pour sa première apparition sur Xbox.

Revirement total d'orientation dans la gamme sportive d'Electronic Arts : si chaque discipline concernée a subi un sérieux lifting pour cette saison 2003, *Tiger Woods* est sans conteste le titre qui va connaître le plus grand tournant. Fini la volonté de réaliser une simulation complète précise, pointue, (Qui a dit barbant ?)... Cet opus 2003 joue totalement la carte du divertissement et propose un soft qui s'inspire largement de l'esprit du minigolf. Pas besoin d'être un adepte de tees et de petites balles blanches pour apprécier. Un didacticiel se chargera de toute manière de vous mettre assez vite dans le bain et de maîtriser correctement le swing qui se fait maintenant à l'aide du stick analogique. Le mouvement sur votre pad est reproduit à la perfection par votre joueur (angles, puissance, effets...). Avec un minimum d'entraînement, il est possible de contrôler avec finesse ces facteurs. Le plaisir est largement supérieur à l'ancienne manière

de frapper la balle. D'autant qu'à l'écran, le rendu du terrain, la modélisation et l'animation attestent du travail effectué par les équipes de développement. On espère néanmoins qu'un effort sera fait pour passer le public en 3D. Celui-ci est pour l'instant représenté par des pancartes en 2D comme il en existait sur consoles 32 bits. La mise en scène, dynamique (Si, si, c'est possible même dans un soft de golf), se veut tout à fait en accord avec l'esprit du jeu. Ce que ne démentent pas les très nombreux modes proposés : du très classique parcours 18 trous à une phase de rapidité en passant par des épreuves de tir sur cible. On aura tout vu ! À quand un mode Doom-like où il faut shooter ses adversaires à coup de fer 9 ? Et si on nous pique cette excellente idée pour l'édition 2004, on demandera des royalties. En tout cas, même si personne n'est fan de golf à la rédaction, nous apprécions l'effort déployé par Electronic Arts pour rendre ce titre plus convivial qu'il ne l'a jamais été et nous sommes sûrs qu'il devrait procurer quelques soirées de rigolages avec vos amis.

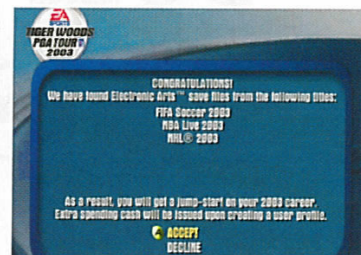
CYRIL BERREBI



↑ Le golf n'est plus un sport de papys.

SYNERGIE

Avant même que vous ne commenciez à jouer, la machine vérifie si vous possédez des sauvegardes d'autres jeux de la gamme. Que ce soit du basket, du foot, du foot US, du hockey ou n'importe quel autre sport estampillé EA Sports, un bonus de points ou d'argent vous est alloué. D'emblée, vous pouvez débloquer certaines options ou améliorer votre personnage.



IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Les modes de jeu proposés.
- La modélisation des personnages.
- Le nombre de trous disponibles.

À REVOIR !

- Le public en 2D.
- Pas compatible Xbox Live.
- Impossibilité de créer ses parcours.



EA Sport est décidé à nous surprendre et semble bien parti pour arriver à nous faire aimer un jeu de golf. La réalisation est presque impeccable, la technique de swing très conviviale, les modes de jeux variés et de nombreux bonus sont à débloquent. Il faut croire que ce coup-ci, on a filé le projet à des gamers plutôt qu'à des papys du golf...

VIVEZ TOUTE LA PASSION DU JEU



**32,95 € soit 216,14 F
seulement**
au lieu de 65,95 € soit 432,21 F

PC JEUX

Chaque mois, la passion
des jeux sur PC, toute
l'actualité, les pré-tests, les
derniers tips et soluces.

**39,95 € soit 262,95 F
seulement**
au lieu de 60,95 € soit 396,21 F

PSM2

Toute l'actualité
des jeux vidéo sur la
Playstation 2 : nouveautés
jeux et matériels, hits en
avant première, codes et
solutions.

**32,95 € soit 216,14 F
seulement**
au lieu de 60,95 € soit 396,21 F

CONSOLES MAX

100% consoles, 100% passion,
Consoles Max c'est encore plus
d'actualités, de tests produits,
des dizaines de trucs et astuces
indispensables.

**27 € soit 177,10 F
seulement**
au lieu de 32,95 € soit 215,21 F

JEUX VIDEO

Le panorama complet des
jeux vidéo consoles et PC
avec encore plus d'actus, plus
d'images et plus de jeux !

Jusqu'à

50%

d'économie

ABONNEZ-VOUS VITE !

A retourner accompagné de votre règlement à : Future France - Service Abonnements - 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

☒ **OUI, je m'abonne au(x) magazine(s) suivant(s) :**

(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

- ☐ PC Jeux (11 numéros) : 32,95 €, au lieu de 65,95 €
☐ PSM2 (11 numéros) : 39,95 €, au lieu de 60,50 €

- ☐ Consoles Max (11 numéros) : 32,95 €, au lieu de 60,50 €
☐ Jeux Vidéo Magazine (11 numéros) : 27 €, au lieu de 32,89 €

Soit un total de : _____

☐ Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France

☐ Je préfère régler par CB N° _____

Expire le : _____
(validité minimale 2 mois)

Date : _____

Signature obligatoire _____

Nom de la Société : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Adresse E-mail : _____

HPJ20

Offre valable jusqu'au 31 janvier 2003. Pour l'étranger nous consulter - Tél : 01 49 72 50 89 - E-mail : futurefrance@abonnements.fr ■ Vous pouvez acquies séparément chacun des magazines cités aux prix suivants : PC Jeux 5,99 €, Jeux Vidéo Magazine 2,89 €, Consoles Max 5,50 € et PSM2 5,50 €

En application de l'article L.27 du 6/1/78, les informations ici demandées sont nécessaires à l'exécution de votre commande et aux services qui y sont associés. Les catégories de destinataires sont uniquement celles nécessaires à l'exécution de cet bonnement, aux services associés et partenaires du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations vous concernant et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service Abonnements du groupe Future France.

UPJ09

BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : NEVERSOFT

ÉDITEUR : ACTIVISION

GENRE : SPORT

DATE DE SORTIE : 22 NOVEMBRE 2002



Neversoft a commencé son bout de chemin en juin 1994, avec trois employés. Quand on sait le succès qu'ils ont maintenant, et le sérieux qu'a acquis ce studio de développement, on ne peut être qu'épaté par une telle réussite. Outre la licence *Tony Hawk*, le studio a aussi développé *Spider-Man* et *Apocalypse* sur PSOne. Ils ont bien sûr touché à la Xbox avec *THPS 2* et *3*.



↑ Des combos toujours plus impressionnants.



↑ Le mode Multi n'apporte pas assez d'innovations.



↑ Avec le nouveau moteur, on note un plus grand réalisme des tricks.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Le roi du skate nous revient dans une nouvelle version, à savourer seul ou à plusieurs.

THOMAS LAVIOLETTE

Ce qui est bien avec la série des *Tony Hawk*, c'est qu'on est toujours sûr du résultat. La base du jeu se fondant sur un concept solide, reste à trouver les principales innovations d'une version à l'autre. Vous ne serez donc pas étonné que l'on vous annonce que le nouveau rejeton se porte bien et qu'il a l'air épanoui sur la Xbox. Pour ce qui est de la forme, on note une amélioration graphique certaine. Les niveaux disponibles dans notre version étaient gigantesques, somptueux, variés et modulables (certaines de vos actions créent parfois de nouveaux éléments à rider). Un vrai plaisir pour nos mirettes. Les quatorze skaters présents dans le soft ont bénéficié d'un soin tout particulier, tant pour leurs animations que pour leur allure générale. Quant à l'ambiance sonore, nous pourrions choisir entre les musiques du jeu ou celles

présentes sur notre disque dur. Simple et agréable. Mais c'est sur le fond que le quatrième opus impressionne réellement. Outre un moteur physique retravaillé qui rend vos tricks plus crédibles (mais pas plus durs à réaliser), c'est dans le mode Carrière que les efforts se sont portés. Les actions à effectuer dans chaque niveau ne vous sont plus dictées au début de la partie, vous les découvrirez au gré de vos rencontres avec d'autres stars du milieu. Cela vous donne un sentiment de liberté étrangement plaisant. Vous pouvez ainsi vous promener autant de temps que vous le souhaitez dans un niveau et commencer les défis quand bon vous semble. Certains sont innovants et amusants, même si dans l'ensemble, on retrouve les grands classiques (collecter S-K-A-T-E, etc.). Un titre à fort potentiel, bien parti pour apporter tout ce que les fans de la série demandent : du bon son, de bonnes images et du bon fun !

LA GAMME 02 AU COMPLET

Activision est clairement l'éditeur préféré des adeptes de sports extrêmes : avec une famille de six rejetons, tous pros dans une discipline, il y en a pour tous les goûts. On trouve Tony Hawk pour le skate, Mat Hoffman pour le BMX et Shaun Palmer pour le snowboard. Saluons l'arrivée des trois petits derniers : Kelly Slater pour le surf, Shaun Murray pour le wakeboard et Travis Pastrana pour le motocross. Mmm, c'est bon d'être fou !



↑ Shaun Murray en pleine démonstration.



↑ Des animations de toute beauté !

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Des graphismes riches et variés.
- Création du skater très complète.
- Des défis innovants.

À REVOIR !

- Encore quelques problèmes de caméra.
- Mode Multi peu évolué.
- Juste trois niveaux dans notre version.



La série des *Tony Hawk* tend à démontrer que suite ne rime pas avec navet. Ce numéro 4 semble plus accessible grâce à son mode Carrière retravaillé qui séduira aussi les fans. Si le reste du jeu est du même calibre que cette version, que les quelques bugs sont rectifiés et que le mode Multijoueur s'étoffe, nous aurons droit à une vraie bombe ! Allez, on croise les doigts.



VOUS ETES UNIQUE, VOTRE PORTABLE AUSSI !

PERSONNALISEZ LE EN TÉLÉCHARGEANT NOS LOGOS ET SONNERIES INÉDITS

PAR TEL: **08 99 705 755**
PAR MINITEL: 3617 LOGOSONNERIE
SUR LE NET: WWW.LOGOSONNERIE.COM

+ DE 25 000
RÉFÉRENCES
DISPONIBLES

VOTRE TELEPHONE VA SONNER KOM' PERSON' !!!

SONNERIES

Le top	Les tubes FM	Cinéma/télévision	Chansons Françaises	Cartoon's	Black Musiq
39410 J'ai demandé à la lune 38901 Stach stach 42797 Au soleil 11059 Les bronzés font du ski 40307 Un enfant de toi 11023 Le Filic De Beverly Hills 38729 Désenchantée 40530 Love don't let me go 11025 L'Exorciste 39755 Without me 43272 Olive et Tom 31537 Like a prayer 23607 A demi nue 34722 C'est une belle journée 23995 Ter gau 23599 Qui est l'exemple 44023 La la yela 40223 Cum cum mania 11104 La soupe aux choux 15032 Les Cités d'or 11014 Le bon la brute et le truand 11060 Rocky 40699 En apesanteur 44834 Manhattan-Kaboul 46933 Sache	43292 5, 9, 1 45530 Asereje The Ketchup song 42074 A thousand miles 40698 Come back to me 42227 Cover up 38729 Désenchantée 40699 En apesanteur 43346 Extreme ways 41199 Full moon 45430 Funky maxime 45529 Get down samedi soir 42493 Hero 21894 How you remind me 40725 I need a girl 39736 I'm alive 43019 I'm gonna be alright 43192 J'ai tout imaginé 42897 La bomba 41408 Love at first sight 45003 Mon avant de St-Jean 21749 Murder on the dancelloor 28742 Ti amo 38659 Underneath your clothes 28890 Whenever wherever 38518 Wherever you will go	10054 Agence tout risque 43261 C'est aussi pour ça qu'on s'aime 11051 C'est la vie 11044 Darladiladada 11089 Dirty dancing 11160 Fame 10010 Hawai Police D'Etat 13829 Inspecteur Gadget 11005 James Bond 11183 La Carioca 11021 La Famille Addams 11041 La Guerre des Etoiles 11056 La vérité si je mens 11015 Le Parrain 10431 Le professionnel 43270 L'homme qui tombe a pic 10055 Magnum 15026 Maya l'abeille 10088 Mission Impossible 33003 Pub DIM 33015 Pub Nescali 11045 Pulp Fiction 15040 Simpsons 24035 Starsky & Hutch 08076 Top gun	12026 Almer 42694 Docteur Renaud, mister Renaud 22341 Du rire aux larmes 12098 Hymne à l'amour 38007 Il jouait du piano debout 12103 J'ai encore rêvé d'elle 32866 J'attends l'amour 12161 Je l'aime à mourir 12179 Jusqu'au bout 12167 La salsa du démon 12035 L'envie d'aimer 12132 Le petit bonhomme en mousse 29351 Le son des bandits 44928 L'erreur est humaine 42791 Les choses 12140 Les démons de minuit 12030 Les rois du monde 12014 Libertine 43273 On va s'aimer 32378 Quand on n'a que l'amour 42225 Que des mots 42792 Repenses y si tu veux 13092 Suprême 24035 Tourner des pages 38535 Tu trouveras	40747 Albor 15035 Bécaassine 43257 Belle et Sébastien 43264 Bibifoc 43258 Bouba 09190 Caliméro 15000 Candy 15034 Ce matin un lapin 15017 Chapi Chapo 15022 Goldorak 43269 Jeanne et Serge 11150 La Panthère Rose 11109 Le livre de la jungle 14423 Les animaux du monde 43260 Les mondes engloutis 15047 Les schtroumpfs 10048 L'île aux enfants 11812 Mary Poppins 15036 Pandi Panda 15025 Pollux 15045 Rémy sans famille 43256 Rox et Rouky 15040 Simpsons 10084 Teletubbies 10078 Zorro	38896 113 fout la merde 20040 Angela 15409 Because I got high 11046 Belsunce Breakdown 19863 Clandestino 42581 Dance for me 40732 Elle donne son corps avant son nom 10432 Family affair 39050 Gangsta paradise 43021 Hot in herre 13064 I Believe I Can Fly 13105 Killing me softly 19016 La main dans la main 39179 Le bilan 29350 Mission Cleopatra 30009 No woman no cry 40720 Nuff respect 20081 Parisiens du Nord 40734 Petit frère 20169 R&B 2 Rue 20011 Stan 19006 Tellement je t'aime 20012 The Next Episode 20008 The real slim shady 18014 Vas-y Franky

LOGOS

DU FUN DANS VOTRE MOBILE !!!

46697	29114	51764	21685	12985	43032	44736	42572
21675	21706	22440	34516	46500	46501	44084	00859
42892	45898	23921	23966	44082	12978	10906	09187
24058	43311*	79571	20344	30326	44824	45889	38691
32240	43038	59231	09479	23845	69107	43390	61014
51647	39923	34540	11547	11552	71160	51054	51564
45457	45448	14230	40960	46510	40804	39386	24055
45457	45448	14230	40960	46510	40804	39386	24055

VOS HÉROS COLLECTOR
SUR VOTRE MOBILE !!!

UN SEUL NUMÉRO :
08 99 70 55 99

EN EXCLU:
ENVOYEZ UN LOGO
OU UNE SONNERIE
À VOS AMIS ACCOMPAGNÉ
D'UN PETIT MESSAGE.
VITE, TESTEZ AU
08 99 700 776 !!!



40537	45399	30982	30992
45400	45417	32251	32252
45437	45407	30981	30983
45397	45415	30991	41333

30982	30992
32251	32252
30981	30983
30991	41333

TOP SMS JOUEZ ET GAGNEZ EN 1 SMS!

au **61020** (seulement depuis un téléphone mobile)

Comment jouer ?
Envoyez par sms le code correspondant au cadeau que vous souhaitez.
Pour gagner le Nokia 8310 par ex :

HYPER SIMPLE

JEU 8310 **JEU SMS** **JEU PS2** **JEU 500** **JEU MOBI**

*1 carte prépayée de 35 € Jeu gratuit et sans obligation d'achat (voir modalités de remboursement sur le règlement du jeu)-le règlement du jeu est disponible gratuitement en écrivant à : Jackphone Plus - BP 1141 - 31036 TOULOUSE Cedex 3614 RCS PARIS B 411 854 986

Vous pouvez aussi jouer par téléphone au **08 97 66 67 68** (0.582€/appel).

CRAZY SURPRISES 08 99 70 70 74

LA LIGNE OFFICIELLE DES BLAGUES PAR TELEPHONE !!!

17581 Je t'aime	17564 Je t'aime à l'infini
39553 Police nationale	17563 Mon amour, ma merveille
17918 Je t'ai repéré	17930 Vous êtes sur écoute
39552 Votre opérateur téléphonique	17920 Un léger accident de voiture
19572 Canular de commande	17723 C'est fou l'effet que tu me fais
39556 Centre des Impôts	17717 Invitation aphrodisiaque
17592 Là où t'as pas idée	17931 Ca marche pas ?
17710 Orgasme (Harry sans Sally)	17641 48 heures au lit
39557 Les Assedics	17728 J't'appelle de mon bain
17652 J'ai envie et besoin de toi	30052 L'amoureux transi

Votre REPERE de BLAGUES au 08 99 703 705

TOUS LES CANULARS LES + CROUSILLANTS A CE NUMERO !

La Nympho	C'est vous qui appelez !
L'engueulade	Le gay dragueur
La Voiture égratée	Cannabis dans les urines
Mari jaloux	Les parasites
On ne dérange pas la police !	Don du sperm
La crise de jalousie	La 2ème ligne sexy
Le taxi fou	



PIEGEZ
VOS AMIS !!!
Vous pouvez même
écouter leurs
réactions
EN DIRECT !!!

*avec l'accord de la
personne concernée

Les meilleurs jeux Xbox sont dans votre Micromania !

Aujourd'hui l'Occident n'est pas seulement menacé par des Etats, mais aussi par des réseaux de multiples organisations terroristes... Des actions d'infiltration intenses soutenues par un rythme effréné,

une IA redoutable, un scénario très complet qui vous mènera à travers 24 niveaux dans 9 missions palpitantes...



Tom Clancy's SPLINTER CELL

Découvrez **REPLAY**,
l'émission du Jeu Vidéo
sur MCM !



Blinx : The Time Sweeper est un jeu d'action au rythme effréné, dans lequel vous incarnez un chat, sympathique et futé, qui évolue dans des mondes délirants. Vous pourrez découvrir une expérience de jeu totalement inédite, que seule la Xbox permet de réaliser.



Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 40 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

75 MICROMANIA ÉVRY 2

- Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES

- Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DUJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 06 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE
PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUXROUX
Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS
SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN

- Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG
LA GLACIERE
Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 39 96 80
- 59 MICROMANIA EURLILLE
Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT

- Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 51 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN
PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG
LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE
ILE NAPOLEON
Tél. 03 89 61 05 20
- 69 MICROMANIA ECULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN

- Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE
MONTVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 63 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68
- 83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 31 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD
MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08



La console Xbox
 et sa manette
 + Sega GT 2002
 + Jet Set Radio

Le Pack Xbox : 249 €*



Microsoft

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr



La Mégacarte
 5% de remise* différée
 sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €
 Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Pour vous aider à bien choisir
 votre nouvelle console et vos jeux
 passez dans votre Micromania
 et recevez **GRATUITEMENT***

- Le guide exclusif
 "Quelle Console choisir ?"
- Un DVD et un catalogue
 de présentation
 des meilleurs jeux Xbox

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles

Réservez vos jeux !

- dans votre Micromania
- sur micromania.fr

21 nouveaux Micromania !

78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT

C. Cial Carrefour - RN 13 - 78240 Chamboarcy
 Tél. 01 30 74 54 09

95 MICROMANIA OSNY OUVERT

C. Cial Osny Nord - 95520 Osny
 Tél. 01 30 38 48 18

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT

C. Cial Carrefour
 83480 Puget-sur-Argens - Tél. 04 94 45 63 84

77 MICROMANIA TORCY OUVERT

C. Cial Val Maubée - 77200 Torcy
 Tél. 01 60 05 63 09

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT

C. Cial Tourville-La Rivière
 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT

C. Cial Continent
 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

64 MICROMANIA PAU OUVERT

C. Cial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT

C. Cial Melun Carré Senart
 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT

C. Cial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT

C. Cial Avant Cap - 13480 Cabris
 Tél. 04 42 34 37 12

62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT

C. Cial Auchan - 62219 Longuenesse
 Tél. 03 21 39 29 92

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES OUVERT

C. Cial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles
 Tél. 01 39 97 16 98

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT

C. Cial Géant - 31150 Fenouillet
 Tél. 05 61 70 81 05

29 MICROMANIA BREST OUVERT

C. Cial Coat Ar Gueven - 29200 Brest

95 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT

C. Cial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux
 Tél. 01 61 37 27 62

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES NOUVEAU

C. Cial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU

Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

75 MICROMANIA GARE DU NORD NOUVEAU

Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE NOUVEAU

C. Cial Bonneveine - 13008 Marseille

12 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE NOUVEAU

C. Cial Auchan - 12390 Villars

07 MICROMANIA VALENCE NOUVEAU

C. Cial Auchan - 07500 Guillerand-Granges





La nuit, les ombres se font plus denses, plus menaçantes. Et parfois, il arrive que certaines soient mortelles...

SPLINTER CELL

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

INFOS

DÉVELOPPEUR: UBI SOFT

ÉDITEUR: UBI SOFT

GENRE: ACTION / STRATÉGIE

NOMBRE DE JOUEUR: 1

DISPONIBLE: NOVEMBRE

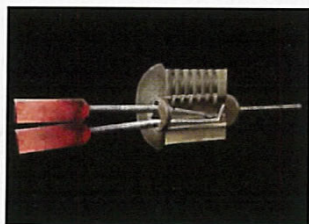


Splinter Cell est un jeu à l'image de son héros, à l'image de son thème: depuis des mois, les informations vont bon train, mais selon un schéma digne des services secrets américains. Vidéos, screenshots, tout a été montré, et pourtant l'essentiel demeure caché. Et si le jeu est d'ores et déjà annoncé comme un hit, les raisons légitimes de cet engouement n'ont jamais été qu'effleurées. Par chance, le MOX ne reculant devant aucun risque, nous avons pu tenter une véritable opération commando sur les locaux d'Ubi Soft. Imaginez la situation: Berreb en sniper, depuis le toit d'un immeuble parisien, Fred en hacker, bien décidé à désamorcer les sécurités et les caméras, sans parler de Cyrille, prêt à nous récupérer au volant de son pick-up blindé. Quant à votre serviteur, il eut l'insigne honneur d'accumuler les roulades maladroites au sol, les grands écarts douloureux et les interventions éclairés sur des gardes trop curieux. Après l'échec d'une prise vulcaine sur un malabar de deux mètres de haut, il fallut bien se rendre à l'évidence: tous les quatre, nous ne valions pas le dixième d'un Sam Fisher... Il ne restait plus qu'à faire diversion en pleurant tout notre saoul devant les officiels d'Ubi, jusqu'à ce qu'on nous octroie enfin une version jouable complète, en toute légitimité, mais sans la saveur des grandes opérations d'espionnage. *Too bad...*

Le constat est humiliant, mais l'équipe du MOX n'est pas prête à intégrer les arcanes les plus mystérieux de l'Intelligence américaine. Par cette expression un peu paradoxale, on désigne en fait l'organigramme complexe des services secrets US, parmi lesquels on compte la CIA, le FBI, les services de l'armée, ou encore la NSA, la *National Security Agency*. Cette division du département de la défense compte certainement parmi les administrations les plus obscures et les plus controversées du système de l'Oncle Sam. Créée dans le but de surveiller les communications des gouvernements étrangers, tout en protégeant les intérêts US, il n'est pas certain que l'Agence se soit toujours tenue à ce seul rôle. Parfois surnommée le « Palais des Puzzles », la NSA est animée de rouages si complexes qu'ils échappent aux plus hautes instances de l'état elles-mêmes. Officiellement, elle n'est pas autorisée à mener des opérations sur le terrain, ce rôle étant dévolu au FBI sur le sol américain ou à la CIA en pays étranger. Officiellement... Car les rumeurs vont bon train

LA PANOPLIE DU PARFAIT ESPION »

Les poches de Sam Fisher grouillent de tout un tas d'accessoires étonnants! En voici un petit aperçu mais il reste beaucoup à découvrir...



» Les outils de crochetage permettent de forcer quasiment toutes les serrures.



» Cet assistant personnel ne se contente pas de gérer votre emploi du temps...



» Ce brouilleur s'avère très utile contre les équipements de détection adverse.



» Ces lunettes peuvent passer de la vision nocturne à l'infrarouge en un clin d'œil.



↑ Dans l'obscurité, embusqué derrière ces buissons, on peut ajuster ce garde en paix.



↑ Aux alentours des quartiers habités, gare aux curieux à leur fenêtre...

« Echelon 3 désigne une série d'opérations illégales inconnues du Congrès voire de la Maison Blanche. »

» depuis les années 50, et *Splinter Cell* ne se prive pas d'exploiter ce filon juteux avec une hypothèse de politique-fiction baptisée Echelon 3. Dans un contexte où les méthodes de cryptage se font de plus en plus performantes, la vieille NSA se voit contrainte d'en revenir aux méthodes traditionnelles de renseignement. Echelon 3 désigne donc une série d'opérations illégales, inconnues du Congrès, voire de la Maison Blanche. Constitué de cellules indépendantes, chacune composée d'un unique agent de terrain, ce retour aux valeurs musclées se dote tout de même des meilleures technologies actuelles en matière d'intrusion. Dans cette débauche d'éléments scénaristiques paranos, on reconnaît la patte de Tom Clancy, l'écrivain américain à l'origine de bien des jeux (*Rainbow Six*, *Ghost Recon*...) et bien des adaptations cinématographiques (*Danger immédiat*, *La Somme de toutes les peurs*...). Sam Fisher, le héros de *Splinter Cell*, porte à lui tout seul la charge inhumaine de l'espionnage contemporain: de ses opérations à l'étranger, on ne sait pas grand-chose. Mais Sam est un baroudeur, expert dans l'art de l'assassinat silencieux. S'il n'est plus tout jeune, l'expérience remplace aisément chez lui

les années perdues sur tous les fronts de l'ombre. Un vrai héros moderne... Alors, salaud ou patriote? La question, en ce qui concerne Sam Fisher, ne se pose pas. L'humour à froid du bonhomme en fait certes un personnage charismatique, mais il demeure avant tout un bon soldat, sans remord ni conscience. Autant pour le scénario ambigu: en cela, *Splinter Cell* et *Metal Gear Solid* officient dans des univers radicalement différents. Là où Solid Snake a su se faire le porte-parole des doutes et des visions d'Hideo Kojima, son créateur, Fisher préfère, lui, l'intensité de l'action et l'efficacité ludique. Pas de quoi chambouler ses neurones, mais largement de quoi bouleverser l'univers du jeu vidéo, celui qui se pratique plutôt qu'il ne se regarde. En cela, *Splinter Cell* se veut plus l'héritier d'une série de jeu d'infiltration sur PC, comme *Dark Project I et II* ou, dans une moindre mesure, le légendaire *Deus Ex*. À ce titre, Sam Fisher est un peu le parent moderne du Garrett de *Dark Project*: comme le célèbre voleur, Sam est appelé à pratiquer l'art subtil du déplacement silencieux, du crapahutage au plafond, voire des acrobaties les plus improbables. À ceci près, et la nuance est de taille, que notre espion dispose d'un arsenal

LA GUERRE EN DIRECT

Splinter Cell et l'art du très grand spectacle

» Si les aventures de Sam Fisher débutent par une mission d'espionnage ordinaire en Géorgie, elles projettent rapidement le monde au bord d'une guerre. Entre chaque mission, l'évolution du conflit géopolitique est commentée à travers des cinématiques d'actualités. Pour autant, si ces flashes sont fort bien documentés, il est peu probable de ne jamais voir Sam Fisher à 20h00 sur CNN. Les métiers de l'ombre ne supportent guère les projecteurs...



DÉFILÉ D'ESPIONS

Le monde de l'espionnage est propice aux traîtres et autres politiciens véreux. La preuve en images!



» Irving Lambert est le supérieur de Sam Fisher au sein de l'organisation Echelon 3.



» Chauffeur, contact, Vernon Wilkes est l'homme à tout faire de Fisher.



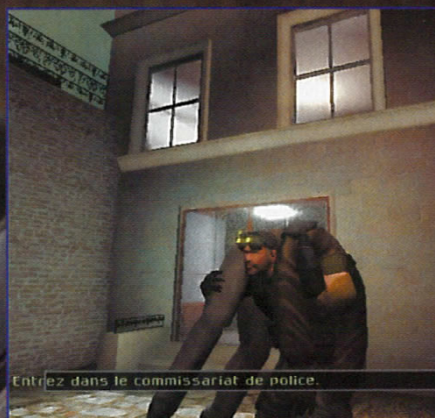
» Le président géorgien Nikoladze est au centre d'une sombre affaire politique.



» Grinko, un ancien des forces spéciales russes, vous posera bien des problèmes.



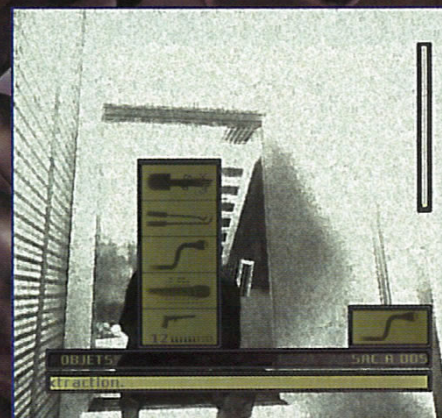
» Phillip Masse est la tête pensante du réseau informatique de Nikoladze.



Il faudra apprendre à se débarrasser des corps d'une manière très consciencieuse.



Priez pour que Sam ne se retrouve pas un jour dans la même posture à la morgue.



L'interface permet de sélectionner très simplement gadgets, armes et munitions.



Cette petite caméra se glisse sous les portes, pour des coups d'œil bien pratiques.

« Ces possibilités se traduisent par une des meilleures maniabilités disponibles sur Xbox. »

résolument futuriste, avec des armes efficaces et des gadgets high tech. Sans compter que là où Garrett n'était qu'un voleur, Fisher excelle également dans son rôle d'assassin et de soldat. Toutes ces possibilités, toute cette richesse prometteuse se traduisent en termes ludiques par une des meilleures maniabilités disponibles sur Xbox. Hormis peut-être *Halo*, qui ne propose pas autant de possibilités différentes, aucun jeu n'arrive à la cheville de *Splinter Cell*. Quant aux autres supports, consoles ou PC, rares sont les jeux du même genre à pouvoir se targuer d'être aussi intuitif. Dans la preview du mois dernier, nous avions pu nous essayer à quelques-unes des prouesses de Sam Fisher : désormais, c'est l'ensemble de son incroyable liberté qu'il nous a été donné de partager ! La sensibilité du stick, essentielle pour régler le rythme des pas en mode Furtif, s'avère parfaite : d'une pression insensible, on ralentit suffisamment pour ne pas effaroucher ce garde non loin. Lorsque l'autre stick, dédié à la vue, est manipulé, on peut voir le regard de Sam suivre votre mouvement. Adossez-le contre un mur, tout simplement d'une pression sur un bouton, puis orientez la vue vers un angle,

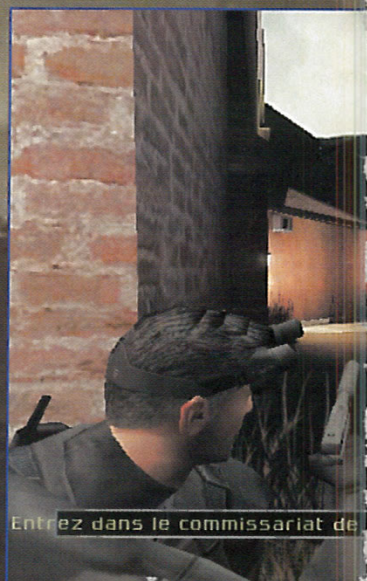
et votre héros se penchera naturellement pour observer sans être vu. Vous souhaitez le faire tirer dans cette position, en direction d'un ennemi inconscient de sa présence ? Une pression sur le bouton dédié à la prise de votre arme, et vous vous retrouvez en position de visée, sans que le personnage ait bougé d'un pouce de sa planque. Cette simplicité, on la retrouve dans tous les modes de déplacement et autres acrobaties : une double pression et des murs suffisamment proches ? Nous voici en suspension, les jambes en grand écart ! Même simplicité dès qu'il s'agit d'accomplir une roulade durant une course, de grimper à un mur, voire un tuyau ou de glisser le long d'une corde. La plupart du temps, les diverses actions se font si naturellement qu'on ne songe même pas à l'interface de la manette ! Et dès qu'une action plus complexe se présente, un petit menu tout simple s'affiche en surimpression dans un angle de l'écran, avec les différentes possibilités offertes. Désirez-vous ouvrir cette porte ou seulement l'entrebâiller ? Allez-vous assommer ce garde ou le maîtriser pour l'interroger ? Souhaitez-vous transporter rapidement ce corps dans l'ombre, ou prenez-vous

L'ART DE LA PÉTANQUE

Dans *Splinter Cell*, il est possible de lancer divers éléments : des grenades, certes, mais également des bouteilles, des canettes, etc. Mais ce type d'action nécessite de prévoir une trajectoire, affichée à l'écran à travers une série de cercles courbes. Un excellent compromis entre des lois de la physique respectées et une interface toujours aussi intuitive.



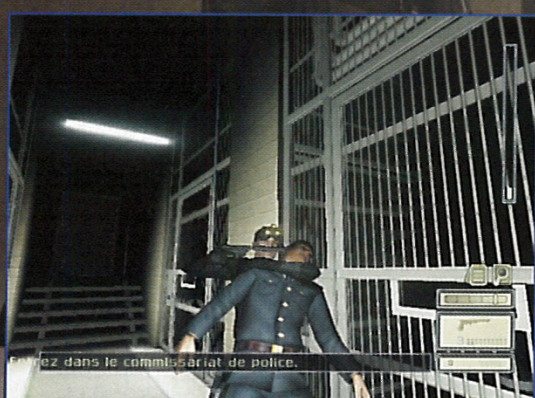
Une vision presque poétique d'un Sam Fisher baigné de quelques rares rayons de lumière.



Facile de viser un garde avec son arme de poing.



Le grand écart dans les ténèbres d'un couloir : un futur classique !



Ce garde s'est laissé surprendre. Pour Sam, ce fut un jeu d'enfant.



Ennemis capturé : pratique comme bouclier.

« Les diverses actions se font tellement naturellement que l'on ne songe plus à l'interface. »

Quant aux gadgets, certains possèdent leur propre interface, comme le fameux outil de crochetage. Si parfois il sera plus rapide de faire sauter une serrure, il demeure plus prudent, en règle générale, de la tripoter méticuleusement jusqu'à en vaincre la résistance. À cet usage, le jeu affiche à l'écran une image du mécanisme en question : à vous d'agir doucement sur le passe-partout, à l'aide du stick gauche, jusqu'à sentir un déclic répercuté par une vibration. En jouant du doigt sur le bon endroit, on finit par forcer chaque élément de la serrure... Un pur travail d'artisan, et certainement l'un des aspects les plus amusants du jeu !

Dans un titre comme *Splinter Cell*, il est facile de se prendre au jeu de l'intrusion, sans chercher à courir plus de risques que nécessaire. Qui, par exemple, irait jusqu'à gaspiller ses munitions, bêtement, sur le décor ? Le journaliste curieux, pardi ! Et là, les éléments interactifs ou destructibles s'avèrent bien plus nombreux que prévu :

les bouteilles ou les flacons explosent dans les laboratoires dans un vacarme répercuté en 5.1, les vitres sont soufflées, les feuilles de papier volent dans les airs... Quant aux différentes sources de lumière, il est bien évidemment possible de les détruire d'une balle, mais également en leur lançant un objet quelconque. Une des séquences les plus savoureuses du jeu illustre bien cette incroyable interactivité, en proposant d'éliminer un ennemi grâce à un aquarium... Drôle de méthode, non ? Brisez la paroi de celui-ci et attendez de voir l'eau se déverser selon un respect total des lois de la physique, avant d'observer le garde qui ne manquera pas de s'approcher pour patauger dans la flaque. Un moment idéal pour tirer une balle électrique, une de vos ressources les plus sophistiquées, en plein milieu de cette humidité : vous voici avec un adversaire grillé sur les bras ! Le moteur physique n'est donc pas qu'un prétexte ou un simple bonus, il sert également à multiplier la liberté du jeu et l'impression de réalisme. Mais du moteur 3D d'Unreal, *Splinter Cell* ne

L'AMITIÉ ENTRE LES PEUPLES

Dans *Splinter Cell*, les relations internationales se règlent à coups de balles dans le dos.

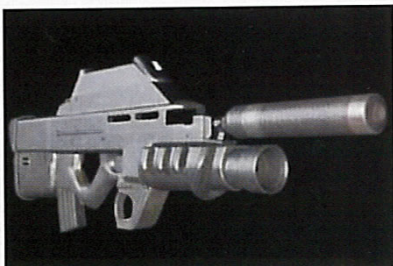
Si un bon adversaire est un adversaire mort (ou assommé, ou électrocuté...), il n'est pas pour autant aisé de s'en approcher. Il existe deux modes de comportement pour un garde ennemi : dans le premier, il n'est que modérément vigilant et il demeure facile de l'approcher ou de le tromper. Mais dans le second, votre adversaire sera bien plus alerte et prompt à vous repérer jusque dans les ténèbres les plus profondes. Et souvent, les bougres sont rapides à la détente et sacrément précis !



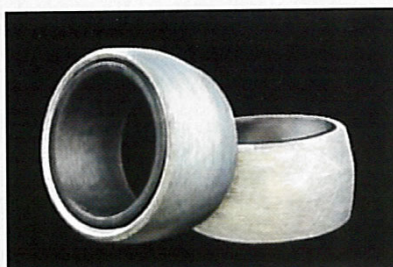
Cil perçant : la visée infrarouge est tellement puissante qu'elle permet de distinguer des formes chaudes à travers des parois assez fines !

LA MORT SILENCIEUSE >>>

Si l'on débute le jeu avec un simple pistolet équipé d'un silencieux, l'équipement de notre héros, Sam Fisher, se fait plus mortel par la suite.



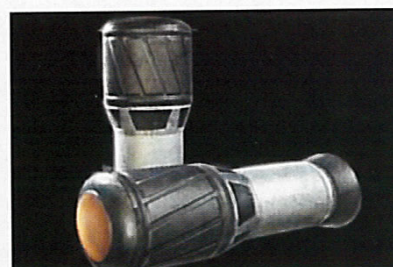
>> Le SC-20K est un fusil d'assaut modulable, équipé d'un silencieux et de munitions multiples.



>> Ces munitions permettent de neutraliser un ennemi sans lui occasionner de dégât mortel.



>> Ces caméras peuvent, une fois projetées, transmettre une image ou déclencher une alarme.



>> Les balles électriques ne sont pas létales, à moins d'être projetées dans de l'eau...



>> Ces munitions diffusent une fumée très dangereuse pour les gardes adverses.



↑ Mais que fait Sam en armes au cœur de la CIA ?



↑ Voici le véhicule dans lequel vous serez régulièrement évacué incognito.




↑ La moindre surface praticable permet à Sam Fisher d'exécuter des acrobaties des plus étonnantes.

récupère pas seulement toutes ces vertus, mais également une beauté et un photoréalisme incroyables dans les décors. On vous a déjà parlé en long et en large des lumières dynamiques, mais sachez qu'ici, chaque source de luminosité est gérée de manière à interagir avec son environnement, du soleil à un poste de télévision, en passant par une simple flamme. Entre les cités nocturnes d'Europe de l'Est et les immeubles en feu, on a aussi l'occasion de se glisser sur une plate-forme pétrolière qui, le temps d'une mission, rappellera bien des souvenirs aux joueurs de *Metal Gear Solid 2*. Un clin d'œil en la défaveur de ce dernier, tant le ciel rougeoyant, l'océan agité de reflets et l'environnement métallique chargé de textures et d'effets graphiques achève de convaincre le joueur le plus sceptique. Que l'on soit fan de jeu d'infiltration, curieux de la puissance de la Xbox ou amateur de politique-fiction musclée, il semble difficile de passer la fin de l'année en compagnie de quelqu'un d'autre que Sam Fisher. Mais les habitués de l'ombre, les princes des heures les plus sombres de la nuit, les baroudeurs rodés aux dures méthodes du snipe silencieux et de l'intrusion en sont déjà convaincus, n'est-ce pas ?



XIII

 Vous pensiez que tout avait été fait en FPS et plus rien ne peut vous surprendre ? C'est que vous n'avez pas encore croisé la route de XIII...

FRED

INFOS

DÉVELOPPEUR : UBI SOFT

ÉDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION / STRATÉGIE

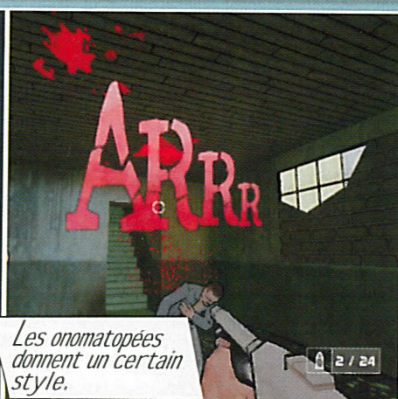
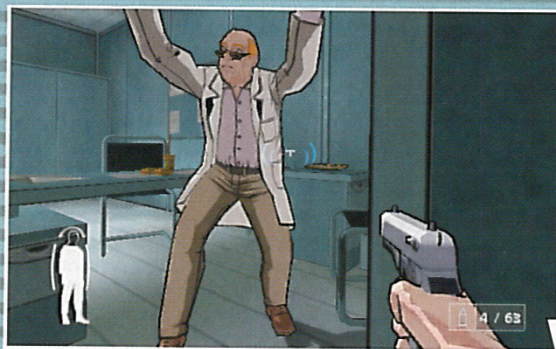
NOMBRE DE JOUEUR : 1

DISPONIBLE : NOVEMBRE

S

teve Rowland, Ross Tanner, Jason Fly, Jason Mac Lane. Sous ces identités se cache la même personne :

un fugitif amnésique à la recherche de son identité, impliqué malgré lui dans des complots planétaires. Jouet du destin ou marionnette dirigée par d'habiles et puissants manipulateurs, tantôt naïf, tantôt cruel, il semble que notre homme ait vécu des épisodes assez agités dans sa vie antérieure... Le seul fil ténu qui le relie à son passé est un tatouage à la base du cou, un simple chiffre en caractères romains : XIII. Voilà un nombre qui ne laisse personne indifférent... On ne va pas développer toute la symbolique associée à ce numéro, mais sachez que pour nous, les joueurs, c'est plutôt un signe de chance ! C'est aussi le nom d'une bande dessinée devenue mythique, un mélange explosif de polar, d'espionnage, d'action et de jolies filles ! Rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec ce balourd de James Bond. Van Hamme (scénariste) et Vance ont privilégié la richesse du scénario aux effets de manche grand-guignolesques. Bref, c'est une excellente lecture, dans laquelle nous vous conseillons vivement de vous plonger en attendant la sortie du jeu ! En plus, il y a quinze tomes, ce qui va vous tenir occupé d'ici le printemps 2003... Nous avons rencontré l'espion qui venait d'on ne sait où dans son QG de Montreuil, et voici le résultat de notre interrogatoire ! La première apparition publique de XIII date du mois de mai dernier lors de l'E3. Ubi a joué la carte du risque en acceptant de dévoiler aux yeux du monde un First Person Shooter... aux graphismes en cel shading ! Le *feedback* a été plus qu'encourageant et a calmé les craintes du studio de développement. Coachée par Julien Barès, l'équipe, composée d'une trentaine de personnes, travaille actuellement sur la phase la plus délicate dans la gestation d'un jeu : le *tuning*. Régler les armes, équilibrer les niveaux, vérifier chaque script... Malgré l'intensité de la charge de travail actuelle, le boss du Studio XIII garde le sourire : on comprend son enthousiasme lorsque l'on voit le jeu tourner. L'aspect graphique est encore plus chiadé que *Jet Set Radio Future* mais, surtout, on peut tirer



Les onomatopées donnent un certain style.



Cet otage est votre meilleur gage de survie.



Ça a l'air gentil, mais ça saigne beaucoup.



sur tout ce qui bouge dans cet univers au style cartoon pour adultes... XIII sera un FPS très roots : tout ce qui a fait les grandes heures du genre est là ! Halo, Duke Nukem, No One Lives Forever et GoldenEye ont été les principales muses pour la conception du gameplay : on a déjà vu pire. Attendez-vous à utiliser des armes de folie, à vous perdre dans des niveaux tortueux et à affronter des ennemis vicieux... Rajoutez une petite dose de sadisme (on peut utiliser des boucliers humains !), des extincteurs qui explosent, une séquence dans un téléphérique, une base de sous-marin, la possibilité de faire des rocket jumps, des passages demandant de la furtivité et vous obtenez un titre qui fera verser des larmes de bonheur à tous les bourrins de la planète. Dans la BD, XIII n'est pas le mec le plus zen du monde et, mine de rien, il doit afficher un tableau de chasse respectable, proche de celui d'Attila... ça sera pareil en virtuel. Quand on est accusé d'avoir tué le président des États-Unis, on peut s'attendre à avoir quelques ennuis avec la justice et être pourchassé par des personnes peu amènes. Et comme une balle dans la peau ça prend moins de temps que de longs aveux, ne vous attendez pas à de la clémence de la part de vos poursuivants ! Mais ne vous inquiétez pas, XIII a des ressources et de l'énergie à revendre... La bande dessinée de Vance et Van Hamme

a conquis le cœur de centaines de milliers de fans à travers le monde, et ce succès est dû en grande partie à la qualité de son scénario. Les quinze tomes parus en librairie possèdent chacun une densité narrative exceptionnelle : on est plus proche de la série télé que de la BD classique. Théorie du complot, mercenaires, CIA, NSA, agents secrets, gadgets, généraux félons... Van Hamme a créé un univers somme toute assez proche de celui de Chris Carter, les Petits gris en moins. Le lecteur de XIII étant loin d'être un imbécile, le jeu devait être doté d'un scénario solide... Ce qui n'est pas spécialement la marque de fabrique des FPS ! Le Studio XIII a tout d'abord commencé par écrire une histoire maison, une idée vite abandonnée au profit d'une solution qui va certainement réjouir les fans. XIII le jeu reprendra le scénario des CINQ premiers albums (les meilleurs, NDLR), soit Le Jour du Soleil Noir, Là où va l'Indien, Toutes les Larmes de l'Enfer, Spads et Rouge Total. On retrouvera la jolie Major Jones (relookée pour l'occasion), l'austère Général Carrington, le Colonel Amos mais aussi (et surtout) la Mangouste et ses sbires... Toutes les personnes ou entités qui traquent ou qui aident notre amnésique revanchard feront leur apparition dans le jeu. On retrouvera le même souci d'exactitude dans la modélisation des trente-cinq niveaux,

FLASHBACK

Forcément, quand on prend une balle dans la tête et que l'on survit, on garde des séquelles : XIII est devenu amnésique suite à cet incident. Parfois, la vision d'une photo, d'un objet, une odeur, un son... réveillent certains de ses souvenirs. Dans le jeu, cela se traduira par l'apparition de scènes interactives au rendu graphique étrange. Entre rêve éveillé et cauchemar, XIII subit de plein fouet les réminiscences de son trouble passé. Vous pourrez vous déplacer lors de ces scènes mais vous n'interviendrez jamais, quoi qu'il arrive !



LES BOSS

XIII sera embarqué dans bien des péripéties tout au long de son aventure. En plus des bataillons entiers lancés à ses trousses, notre héros devra en plus affronter des adversaires beaucoup plus coriaces que la moyenne. Le traditionnel hélicoptère de combat fait partie du cortège des boss que vous allez éradiquer. Un peu plus tard, vous devrez calmer les ardeurs d'un médecin fou, d'un général renégat... Mais votre Némésis s'appelle la Mangouste et soyez assurés que ce tueur à gages implacable ne vous fera pas de cadeau !

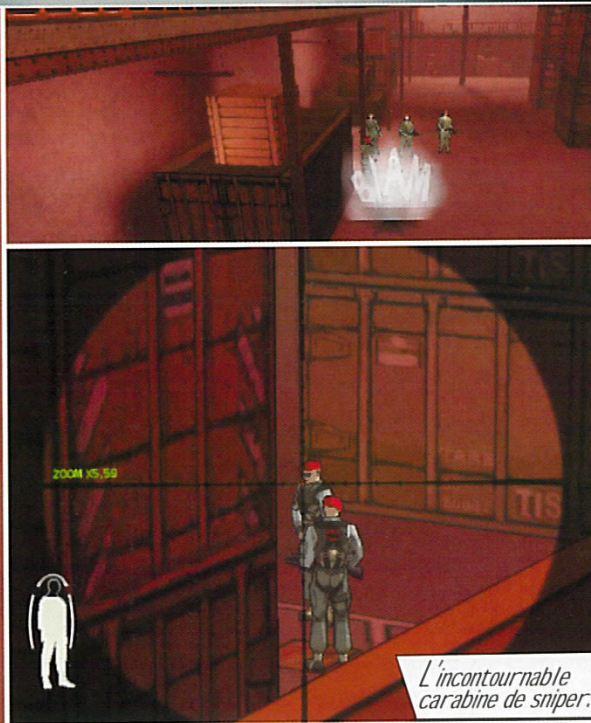


LES ARMES >>>

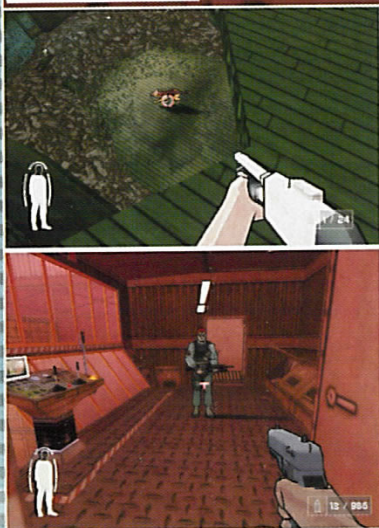
Un bon FPS se repère au nombre et à la qualité de ses armes. Au total, 16 engins plus ou moins létaux vous seront proposés ! Tous sont basés sur les armes vues dans la BD jusqu'à l'épisode *Rouge Total*, soit un panel assez représentatif des armes les plus utilisées entre 1980 et 1985. L'arme de base de XIII est un pistolet 9 mm, que vous troquerez très vite contre un arsenal plus performant. La bonne vieille Kalachnikov fait partie du lot ainsi que son pendant américain la M16 (avec lance-grenades intégré). Les fusils à pompe sont particulièrement efficaces à courte distance, tout comme le .44 Magnum. Pour les missions d'infiltration, vous serez doté d'une arbalète à lunette, l'outil idéal pour supprimer en silence tout ce qui barre votre route. Enfin, si jamais vous vous retrouvez à court de munitions, sachez que vous pourrez vous défendre avec le mobilier : vous pourrez vous battre à coups de tesson de bouteille, de chaise et même utiliser des éclats de verre comme des shurikens.



Un petit air de *Metal Gear Solid*.

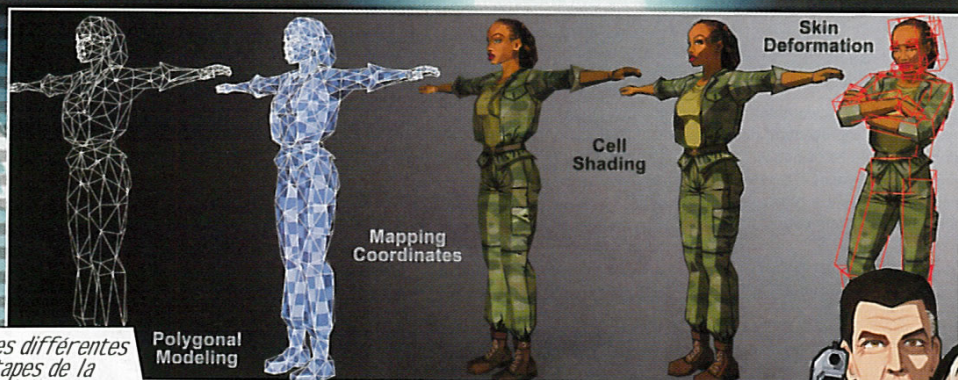


L'incontournable carabine de sniper.



avec en prime l'adjonction de lieux supplémentaires ! Évoqués de façon elliptique dans la BD, ces nouveaux environnements font partie des surprises que le studio réserve aux vrais fans de la série. Nous avons été particulièrement impressionnés par le niveau de la prison de Plain Rock (*Toutes les Larmes de l'Enfer*) tant par sa taille, gigantesque, que par la complexité de son *level design*. Dans un souci de variété, le studio a refusé de cantonner l'action du jeu dans des environnements clos et certains passages se déroulent en extérieur : jungle, neige, désert. XIII va user ses boots un peu partout sans aucun temps mort ! Un FPS en cel shading, voilà une bien étrange idée, surtout lorsque l'on constate que les dessins de Vance sont d'un style très européen. A l'heure où la tendance s'oriente quasi exclusivement vers le réalisme, XIII préfère partir dans une tout autre direction. C'est normal, c'est un jeu français, et il est bien connu que nous ne faisons jamais rien comme nos amis anglo-saxons. XIII respire la *french touch* dans tous les aspects de sa réalisation et apporte une bouffée d'air frais salvatrice à un genre qui commençait à sentir le renfermé. Ceux qui ont vécu sous perfusion de Halo durant les derniers mois lèveront un sourcil

interloqué devant l'aspect visuel du jeu... Mais sous ce look apparemment simple, voire simpliste, se cachent des trésors d'ingéniosité et de puissance graphique. Croyez-le ou non, mais la base technique est la même que celle de *Splinter Cell* : il s'agit toujours du fabuleux moteur 3D développé par Epic pour les nouveaux Unreal. Visiblement très souple d'utilisation, ce moteur a permis à l'équipe de se consacrer davantage à la mise au point des effets spéciaux qui donneront à XIII tout son charme. Lumières dynamiques, filtres graphiques, effets de particules (notamment le blizzard qui balaie le sol dans certains extérieurs), fumée volumétrique... tout cela ne se remarque pas au premier abord mais fait une démo technique n'était pas le but ! Le bon goût est avant tout une question de discrétion... On soulignera également l'excellent travail réalisé sur les textures, très variées et toutes dessinées à la main par les graphistes. L'animation des personnages a aussi été intégralement réalisée à la main, afin d'obtenir des séquences de mouvements très BD. Les postures de vos adversaires, surtout quand ils meurent, combinent grâce, vitesse et violence : ça le fait ! Comme dans toute bonne bande dessinée, des *plaf ! Bang ! Noooooooon !* apparaissent au-dessus de têtes >>>



Les différentes étapes de la modélisation

Polygonal Modeling

Mapping Coordinates

Cell Shading

Skin Deformation

Ça, ça doit faire très mal...

COMIC STRIP

Des sons visuels : voilà bien l'une des caractéristiques les plus étranges du jeu ! Comme dans une bande dessinée, la plupart des bruits violents ou inhabituels sont accompagnés d'onomatopées stylisées, en plus du bruitage audio. Ça colle parfaitement à l'ambiance du soft et c'est même parfois assez comique ! Voici ce que cela donne concrètement.



LE SIXIÈME SENS

Sans être toutefois aussi aiguisé que celui de Peter Parker, XIII possède une espèce de sixième sens qui l'avertit en cas de danger. S'il se poste près d'une porte fermée et qu'il ne bouge pas pendant quelques secondes, il saura si quelqu'un se trouve derrière. Vous verrez apparaître des petits bruitages à l'écran, vous indiquant la position approximative de la personne. Dans des circonstances plus graves, une fenêtre très case de BD apparaîtra en haut à gauche de l'écran pour vous avertir d'un péril imminent. Pratique !



de vos victimes. C'est tout sauf kitsch et les giclées de sang qui maculent les murs et le plafond après un bon échange de coups de feu ne laissent planer aucun doute : XIII, c'est pas pour les mômes... Faire un jeu visuellement surprenant est une bonne chose, mais c'est surtout sa jouabilité qui le démarquera de la masse. Le studio trime pour mettre au point une interface limpide inspirée des deux références en la matière sur console : *Halo* et *Perfect Dark*. XIII pourra sauter, s'accroupir, utiliser des objets et sauter sur une simple pression de touche. La visée sera semi-assistée, afin de ne pas accroître artificiellement la difficulté, mais cela ne vous empêchera pas de réaliser de jolis *headshots* si vous avez des doigts de fée. Le jeu incluant une petite part d'aventure, vous devrez passer par un inventaire afin d'utiliser l'objet *ad hoc* au moment propice. Les menus apparaîtront en surimpression à l'écran, tout comme dans *Splinter Cell*. XIII dispose lui aussi de gadgets assez sympas, le plus spectaculaire étant un grappin. Inspiré du Scout dans *Team Fortress*, cet astucieux accessoire vous permettra de vous cacher suspendu au plafond tel une méchante araignée guettant sa proie. Vous pourrez utiliser vos armes dans cette posture : un *must* pour les

amateurs d'embuscades et les joueurs portés sur l'usage immodéré de la carabine de *sniper* ! Encore plus pervers, la possibilité de prendre en otage un ennemi et de s'en servir comme bouclier humain. Ses collègues hésiteront avant de lui tirer dessus, un petit instant de faiblesse que vous mettrez à profit pour leur incruster du plomb dans l'organisme. Et quand votre otage deviendra un boulet plus qu'un allié, vous conclurez la fin de votre partenariat en lui accordant le repos éternel via une lettre de licenciement format 9 mm... Sympa ! Nous ne savons pas encore si un didacticiel sera présent, mais vous aurez trente-cinq niveaux pour parfaire vos techniques. La campagne affiche une durée de vie estimée à une bonne vingtaine d'heures, mais de très nombreux modes multijoueurs seront également inclus : Deathmatch, CTF, Cover... Tous les fondamentaux de la boucherie collective seront réunis ! Et si tout se passe bien, un mode Coopératif à la *Halo* pourrait être présent mais cela reste à confirmer. Dernière information, et pas des moindres : le jeu devrait être compatible Xbox Live ! Tout comme XIII, vous réglerez vos comptes avec la planète entière...



La Communauté du moteur. Les usagers du moteur d'Unreal 2 se retrouvent dans un newsgroup privé pour s'échanger des tips et ainsi se faciliter le travail.

LA MODE EST AU "SANS FIL" !



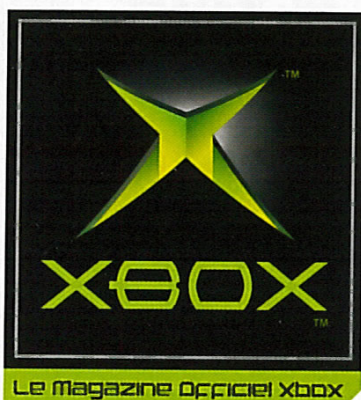
COUPEZ LE CORDON !!!

**MANETTE VIBRANTE
SANS FIL RADIO FREQUENCE
POUR XBOX®**



- Récepteur fréquence radio inclus (2.44 Ghz)
- 2 moteurs de vibration
- Possibilité de connecter jusqu'à 4 manettes simultanément
- Réaction instantanée
- Autonomie 60 heures

Disponible
également
pour PlayStation® 2
et Game Cube™



Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Si je pouvais remonter le temps
Je viendrais le jour du casting de *Grease* et piquerais le rôle à Travolta.



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Si je pouvais remonter le temps
Je bouterais les anglais hors d'Écosse avec mon pote William Wallace.



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Si je pouvais remonter le temps
J'empêcherais Ian Curtis et Kurt Cobain de se suicider.



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je reviendrais à l'époque de Louis XIV ou mon teint pâle ferait fureur à la Cour.



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je serais sous la bouche d'aération de Marilyn dans *Sept ans de réflexion* !



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je piquerais la place de Jean-Édouard pour participer au premier Loft.



Thomas Diouf
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je reviendrais dans les années 70 pour me faire pousser la coupe afro.



Thomas Lavolette
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je revivrais ma passion musicale et fonderais le premier fan club de A-ha.

XPERTISE

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

MARRE DES JEUX DE BOURRINS

« Ce massacre prendra-t-il fin un jour ? En voyant *Blinx*, j'ai pensé que mon ange rédempteur avait pris la forme d'un chat rouquin aux grandes dents. »

L'autre soir, dans ma petite tête de gentil gamer, je remarquais que c'était bientôt Noël, la saison des cadeaux, une époque de l'année où tout le monde est gentil avec son prochain. Bref, j'en avais presque des remords en regardant la fosse commune virtuelle que j'avais remplie ces huit derniers mois. Des bataillons de fiers Covenant passés par les armes, des troupes de dinosaures euthanasiés sans sommation ni émotion, des hordes de vampires cruellement épinglés, sans compter des villages entiers débarrassés de toute forme de vie dans *Morrowind*. La honte me submergea, et quelques larmes coulèrent sur mon pad... Ce massacre prendra-t-il fin un jour ? En voyant *Blinx*, j'ai pensé que mon ange rédempteur avait pris la forme d'un chat rouquin aux grandes dents. Pas de chance : son hobby favori consiste à balancer des frigos et des bancs publics à la tronche de tout ce qui le contrarie. Pour faire pénitence, on a trouvé mieux ! *Jedi Knight*, je vais éviter, c'est mauvais pour le karma de se balader avec un sabre laser, un accident arrive si vite avec ce genre d'engin. *NHL Hitz* ? Hitz, ça veut dire « coup » en anglais, je vais passer aussi. *Rocky*, pas la peine d'expliquer : on se doute que ça ne sera pas un simulateur de *Scrabble*™. *Reign of Fire*, un truc avec des dragons... Ça ne doit pas être mieux. *Time Splitters 2* : un truc qui parle de voyage dans le temps, ça doit être *peace and love* ça ! Je branche la console, le cœur plein d'espoir. Quelques minutes plus tard, j'avais enfin trouvé la rédemption. Sauver des innocents des griffes d'aliens chronophages au péril de sa vie, c'est quand même une belle preuve d'amour envers son prochain, non ? Et en plus, j'aime ça, être gentil et batifoler gaiement, la Kalachnikov en bandoulière, prêt à secourir mes semblables... Vraiment, on n'a jamais trouvé rien de mieux que les jeux vidéos pour laver son âme et se sentir mieux, vous ne trouvez pas ?

FRÉDÉRIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise



Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTÈME DE NOTATION

De 0 à 5 De 6 à 9 De 10 à 13 De 14 à 17 18 et plus

Scandaleux !
Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.

Des gros soucis
de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. À acheter en soldes...

C'est pas mal, mais...
C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.

Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.

Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRÉ

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !

SOMMAIRE

➤ Blinx	68
➤ Colin McRae Rally 3	84
➤ Dynasty Warriors 3	83
➤ FIFA 2003	88
➤ Fila Tennis	99
➤ Jedi Outcast	80
➤ NFL Fever 2003	78
➤ NHL Hitz 20-03	76
➤ Reign of Fire	92
➤ Rocky	94
➤ Terminator	82
➤ Time Splitters 2	96
➤ Transworld Snowboarding	74



LES ICONES

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PAVE VERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

INFOS PRATIQUES

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.



VERDICT

GRAPHISME

La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON

Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITÉ

Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DURÉE DE VIE

De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !

- Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
- Un autre point positif !
- Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...

- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- ... Qui nous ennuie !

EN RÉSUMÉ

Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

X / 20

LES STARS DU X

Les jeux Elite



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés. Ils représentent ce qui se fait de mieux en la matière sur Xbox, voire ailleurs... Un titre indispensable à tout possesseur de Xbox.

Le jeu du mois



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Il ne lui manque pas grand-chose pour devenir un classique et mériter sans remords de prendre place dans votre collection.

La sélection



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction et on avoue y jouer dès que l'on a une minute de libre. Ils méritent que l'on s'y attarde. Faites-nous confiance !



La première création du studio Artoon fait déjà couler beaucoup d'encre... Alors *Blinx*, la 4^e dimension réinventée ?

BLINX

LÂM HUA

INFOS

GENRE : ACTION / RÉFLEXION
 DÉVELOPPEUR : ARTOON
 ÉDITEUR : MICROSOFT
 NOMBRE DE JOUEUR : 1
 PRIX : ENVIRON 70 €
 DISPONIBLE : OUI



Ah, les emplois jeunes... On se demande parfois s'ils ne sont pas là pour améliorer les bilans des gouvernements ! Pensez donc : on paye des *djeunz* pour aider à la fermeture des portes de métro. Ah, elle est belle la France ! Tout ce constat poujadiste pour ouvrir sur notre jeu : dans le monde de *Blinx* au moins, les emplois jeunes sont plus utiles. Ici, on entretient le temps ! *Blinx* appartient ainsi à une race dont la noble tâche est de réguler le temps des différents univers et d'en surveiller le bon fonctionnement. Tout se passait à merveille (un emploi jeune, quoi) jusqu'au jour où le « Tom Tom Gang », une bande de pirates temporels aux faux airs de Mamayuto (les *bad boys* du fabuleux Porco Rosso) attaque la planète BIQ64 et tente de dérober les cristaux du temps, ces pierres qui régulent les univers. Sans se rendre compte que ces dernières, sans contrôle, possèdent la fâcheuse propriété de se transformer en monstres, je vous laisse imaginer la suite. Alors que tous ses collègues fuient la planète au bord du chaos, *Blinx*, n'écoutant que son courage (et sa libido, il y a une jolie princesse dans le coup) saute au cœur du conflit. Ne riez pas face à ce scénario navrant, vous auriez très bien pu tomber sur un Sims-like si *Blinx* était resté tranquillement dans son monde d'emplois *djeunz*. Premier constat, *Blinx* est armé d'un aspirateur. Avec Luigi's Mansion sur GameCube, cet ustensile ménager nous fait un *come back* en force, sûrement l'accessoire fashion

GALERIE DES MONSTRES >>

Ces distorsions temporelles possèdent leur caractéristique propre, mais se ressemblent globalement.



>> Il ne vous fera pas trop de mal, mais méfiez-vous quand même !



>> Un peu plus balaise. Plusieurs coups seront nécessaires pour le neutraliser.



>> Il n'a pas vraiment l'air commode avec ses grandes dents...



>> Celui-là se sent pousser des ailes... ou plutôt un gros ballon.



>> Vraiment, il n'a pas de chance avec son physique, ce pauvre truc...



↑ Rien à dire, le look « magnétoscope » donne vraiment un cachet unique au jeu.



↑ Ce boss, une fois blessé, est particulièrement stressant.



↑ Ces ballons servent à franchir des précipices énormes.

« Si on y avait déjà goûté dans *Max Payne*, la quatrième dimension est ici la pierre de voûte du jeu ! »

>> pour les fêtes ! Cependant, l'outil de Blinx est un peu plus puissant que celui de son confrère : l'aspirateur de base peut en effet avaler toutes sortes d'objets : bancs, caisses, rochers réfrigérateurs, etc. Plus étonnant encore, il peut les recracher ! On devine aisément que les ennemis et les switches seront les premières cibles. Mais attention, votre aspirateur ne pourra contenir que cinq objets à la fois (au départ tout du moins), il faut donc penser à bien faire le ménage (ramasser des objets)... avant de faire le ménage (tuer tous les ennemis). Car le leitmotiv principal de Blinx est de trouver et détruire un certain nombre de monstres (issus des distorsions du temps) disséminés à travers les niveaux. Chacun possède des caractéristiques propres, mais dans l'ensemble, ils se révèlent vulgairement faciles à battre. Un ou deux coups d'aspirateurs et zou ! La véritable difficulté proviendra en fait des niveaux eux-mêmes. Des ponts qui s'écroulent

devant vous, des portes qui ne s'ouvrent qu'avec deux switches pressés simultanément... Mince, sur le papier, cela devient raisonnablement infranchissable ! Et c'est là qu'intervient la grosse innovation de *Blinx* : le contrôle du temps ! Si on y avait déjà légèrement goûté dans *Max Payne* (qui possède d'ailleurs un rictus tout aussi naturel) et son *Bullet Time*, la quatrième dimension est ici la pierre de voûte du jeu ! Ainsi, la plupart d'entre vous a déjà souhaité au moins une fois que tel jeu trop rapide à tel passage ralentisse ou que telle phase soit accélérée. Dans *Blinx*, c'est possible et pire, c'est recommandé ! De nombreux cristaux du temps jonchent ainsi le sol ou apparaissent une fois un ennemi tué. Chaque symbole correspond à une fonction (cf. encart). Si vous en réunissez au moins trois identiques sur les quatre slots, vous obtenez la fonction correspondante. Avec les quatre identiques, on obtient deux fois la fonction. Figer les temps, l'accélérer, le

MAGNÉTO SERGE >>



>> Retour Rapide (Croix)

Lorsque, par exemple, un élément du décor s'effondre, un petit coup de Retour Rapide et il revient à son état d'origine pour quelques instants !



>> Pause (Lunes)

Sûrement la fonction la plus pratique. Elle fige tout le monde, sauf vous, durant quelques instants. À utiliser sans modération contre les boss.



>> Rec (Émeraudes)

Enregistrez-vous effectuant une action : quand une porte ne peut s'ouvrir qu'en appuyant simultanément sur deux boutons, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



>> Ralenti (Étoiles)

Elle porte bien son nom celle-là... Tout le monde se retrouve englué dans le temps excepté Blinx qui peut vaquer à ses tâches ménagères...



>> Avance Rapide (Pyramides)

Inutile au début, elle va se révéler indispensable pour battre les records de temps ! Votre héros se trouve ainsi boosté et entouré d'une aura protectrice.



>> Chance (Cœurs)

Symbolisées par les cœurs sur l'écran, elle rembobine l'action dès que vous vous faites toucher. Cela vous permet de mieux comprendre votre erreur.



↑ Les pirates, juchés sur des scooters, rôdent autour des réserves d'or !

LES PIRATES DU TEMPS

TÊTES DE COCHONS

↻ Avec leur dégaine de cochons habillés en Petit Bateau, les pirates du temps ont bonne mine. Cependant, n'hésitez pas à les canarder dès qu'ils apparaissent dans une faille temporelle. Des surprises sont à la clef...



↑ Toujours plus forts et plus stressants, les boss possèdent le même point faible : la fonction pause !

« La réalisation a en tout cas le mérite d'être cohérente avec l'esprit du jeu. Colorée, speedée, essoufflante ! »

ralentir ou même s'enregistrer, voici quelques délices qui vous permettront de vous en sortir. Mais attention, vous ne pouvez posséder que trois commandes de temps à la fois (davantage par la suite) ! Vous l'aurez donc bien compris, tout le sel de *Blinx* réside ainsi dans la gestion des munitions et des pouvoirs suivant les pièges et les ennemis qui se dresseront à face à votre joli minois de minou.

Sur le papier, *Blinx* s'annonçait donc méchamment déjanté et speedé. Nous n'étions pas loin de boucler une ceinture de sécurité en enfourmant le disque dans notre Xbox... Les premières impressions sont pourtant assez troublantes, il faut l'avouer. Car la plate-forme s'efface un peu dans les premiers instants : pas de précipices mortels, pas de plates-formes mouvantes. On retrouvera par la suite de tels artefacts mais de manière sporadique. De plus, Blinx se déplace très

lentement, tellement d'ailleurs que l'on pourrait penser qu'il patine sur le sol. Ajoutez à cela que chaque niveau est limité à 10 minutes, les farfouilleurs comme moi en sont alors pour leurs frais. Les compteurs de temps sont à mon sens une chose horripilante et malgré l'argument de cohérence, cette contrainte reste stressante. Cela oblige à une certaine dynamique me direz-vous, mais alors pourquoi le matou rigolard court-il aussi lentement ? On le sent - et ça arrive effectivement dans les niveaux supérieurs - une excellente connaissance du parcours devient primordiale pour s'en sortir dans les dix minutes imparties. Autre défaut inhérent à cet omniprésent chrono, les niveaux se retrouvent vraiment réduits. On pourra rétorquer que ce sont plus des casses têtes que de vraies étendues, mais la jouabilité ne semble pas dédiée au genre. Une étrange

LE MONDE BIQS4 >>>

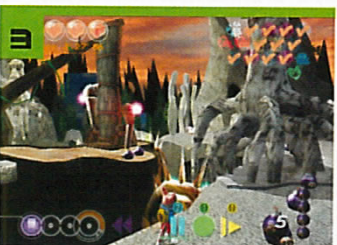
Petite visite des cinq premiers niveaux de cette petite planète qui copie de façon éhontée certains de nos milieux naturels, de Londres aux ruines aztèques en passant par de drôles de décors psychédélics.



>> Ce premier univers est inspiré de Londres pour sa brume incessante et ses murs en briques rouges.



>> Étrangement, Blinx ne nage pas mais marche normalement dans ces caves sous-marines...



>> Les choses se corsent avec le troisième niveau, mélange d'architecture aztèque et de gondoles à Venise !



>> Les ruines du quatrième monde sont autant de cachettes pour dégoter les bonus en forme de tête de chat.



>> Dans ce temple rempli de pièges, la précision en terme de plates-formes va enfin être mise à contribution !



↑ Les effets aquatiques sont très impressionnants.



↑ En haut à droite, le portrait des monstres à abattre.



↑ Pour sortir, tous les ennemis devront être vaincus.

On s'attendait à un jeu instinctif et accessible et on se retrouve avec un jeu de réflexion mêlé de plates-formes.

sensation se dégage de *Blinx*, c'est désormais sûr. Comme nous vous le disions plus haut, chaque ennemi semble exagérément facile à abattre, puisque à quelques nuances près, tous tombent en quelques coups d'aspirateur. On se retrouve ainsi un peu déstabilisé puisque *Blinx* n'est pas vraiment celui à quoi on s'attendait. Bien sûr, l'adversité s'intensifie dans les niveaux supérieurs mais les monstres n'offrent pas de challenge vraiment varié. Les premiers niveaux se laissent ainsi dompter avec une facilité déconcertante. *Idem* pour les boss qui tombent presque tous de la même manière (une pause et on frappe) ! Dommage. Bien sûr, cette relative facilité dissimule des niveaux à couches multiples. Après avoir fini chaque level, on y reviendra (avec plaisir ?) pour dégoter tous les bonus secrets. Les plus maniaques tenteront de finir chaque niveau le plus rapidement possible pour obtenir une note maximale. Et puis, on commence à les connaître nos amis les développeurs japonais : Sous ses apparences acidulées et son principe de jeu accessible, on sent bien que *Blinx* ne laisse rien au hasard. Plus on rejoue un niveau, plus on sent que chaque *item* n'est pas placé par hasard : passages secrets, raccourcis et autres combinaisons pertinentes de gemmes, les plus *hardcore* y trouveront sûrement leur compte. On peut donc optimiser sa manière de terminer les niveaux (ramasser tous les bonus secrets, optimiser son temps etc.). Certains passages obstrués par des poids de 16 tonnes ne pourront être avalés que par des aspirateurs plus puissants (et coûtant forcément maxi pépettes). Sachez toutefois que cela commence à se corser vers le quatrième niveau où le jeu montre tout son potentiel de réflexion et de rapidité.

À partir de ce moment, le jeu devient bien plus stressant et passionnant ! La *japanese touch* déroule son tapis de prises de têtes cuisinées au petits oignons. Une fois de plus, *Blinx* surprend : on attendait un jeu instinctif et accessible, on se retrouve avec un jeu de réflexion mêlé de plate-forme qui ne dévoile ses charmes qu'à moyen terme. Est-ce une erreur de *game design* ou une volonté originale ? Chacun se fera son opinion.

La jouabilité est également victime de ce mélange entre réflexion et plates-formes. La visée est ici plus ou moins automatique - comprenez assez capricieuse - et quelques bugs fâcheux viennent crispier les nerfs. Ainsi, impossible de tirer à 100% sur un ennemi situé de l'autre côté d'une encadrure de porte ! Sans compter que la caméra « s'accroche » au décor et se cabre dès que l'on attaque un passage un peu étroit ou tortueux. Dommage, malgré le contrôle manuel (joystick droit), on a souvent une impression d'approximation qui devient frustrante tant certains passages donnent inutilement du fil à retordre. C'est vraiment très décevant car cela fait belle lurette que les problèmes de caméras sont résolus (dans les meilleures productions tout du moins). Et puis dans ce genre de jeu (réflexion et rapidité) la tare se ressent d'autant plus fortement. La réalisation a en tout cas le mérite premier d'être cohérente avec l'esprit du jeu. Colorée, speedée, essoufflante, nous savons immédiatement à qui nous avons à faire ! Le look très *cartoon* des décors (bâtiments et objets distordus, design enfantin) et des ennemis va mettre à rude épreuve votre écran tant les couleurs, les magnifiques textures et les effets spéciaux se bousculent ! Le design des monstres se révèle un peu décevant face au

RENCONTRE AVEC NAOTO OHSHIMA >>>

➡ Ce nom ne vous dira certainement pas grand-chose. Pourtant, c'est lui qui a réalisé le design du mondialement connu *Sonic* ! C'est lors du Tokyo Game Show que nous avons pu rencontrer le père de *Blinx* et lui poser quelques questions.

MOX : D'où vient cette idée d'utiliser le temps ?

Naoto Ohshima : Dans un jeu d'action classique, vous avez un but à atteindre, mais parfois on aimerait arrêter la pendule et faire ce que l'on veut. Je voudrais que tout le monde puisse jouer avec le temps et être surpris par ce qu'il est possible de faire.

MOX : Vos films préférés ?

Naoto Ohshima : J'aime beaucoup *Retour vers le futur* et *Un jour sans fin* (NDLR : ces deux films mettent en scène des décalages temporels) et les films de Miyazaki aussi.

MOX : Avez-vous un chat ?

Naoto Ohshima : Non ! (rires) Personnellement, je préfère les chiens... mais une de nos collaboratrices adore les chats et tenait absolument à jouer avec un chat. On lui a donc laissé faire son chat ! (rires)

MOX : Vos prochains projets ?

Naoto Ohshima : Nous travaillons actuellement sur une suite de *Blinx*. J'ai essayé de transmettre un message avec ce jeu. Le temps est quelque chose de précieux, profitez de chaque moment et vivez au jour le jour. Profitez de chaque seconde qui vous est offerte.



>> Naoto Ohshima, producteur de *Blinx*.



➡ Si je vous dis « réaction en chaîne à éviter », vous m'aurez compris...



➡ Dès qu'elle vous aura aperçu, cette bestiole ne vous lâchera plus...



➡ Les nouveaux aspirateurs se révéleront indispensables par la suite.

LA BOUTIQUE

TIME IS MONEY

➡ Dans chaque monde, une boutique est accessible dès que vous avez passé le premier niveau. Au menu, des armes plus puissantes, des nouvelles tenues et des vies supplémentaires. Chaque article paraît horriblement cher, mais la vendeuse est si mignonne qu'on ne pourra rien lui refuser...

>>> reste. Par exemple, les boss de fin de niveau ne sont vraiment pas très originaux et charismatiques. La musique est elle aussi très rythmée, voir stressante à la longue. Heureusement, cela s'arrange à partir du troisième niveau.

Blinx laisse en premier lieu un goût d'inachevé. À cheval entre la plate-forme et la réflexion, il trouble également de part la structure des niveaux et l'étonnante facilité des 3 premiers mondes. C'est ensuite que tout se corse et devient par la même beaucoup plus addictif. Mais la montée en puissance ne doit pas se faire au détriment du fun immédiat. *Blinx* risque de payer cher son début de jeu très mou, contrastant trop fortement avec sa réalisation enjouée et son ambiance dynamique. Nul doute qu'une suite fera son apparition, espérons qu'elle résoudra le gros de nos doléances. En attendant et pour répondre à votre pragmatisme pressant, l'achat de *Blinx* se justifie parfaitement. Le système de contrôle du temps se révèle très amusant et la sensation d'être en flux tendu constant (quels effets garder en réserve ? Quels projectiles prendre ? Combien de temps reste-t-il ?) apporte beaucoup de fraîcheur à cette production détonante ! Si vous savez vous montrer patient, c'est une source de trouvailles et d'énigmes qui jailliront. Bref, du bonheur, si l'on oublie ses défauts de jeunesse.



■ Dure réalité : pris par le jeu, j'ai essayé d'aspirer mon frigo avec mon aspirateur. Cruelle déception. Je veux vivre dans un jeu vidéo, quoi !

VERDICT

GRAPHISME

Très colorés et fins, ils font honneur à la Xbox. Et cela va crescendo en avançant dans les niveaux. Le design des monstres est, lui, décevant.

JOUABILITÉ

Étrangement imprécise, que ce soit au cours des combats ou pour la gestion de la caméra. Par contre, les niveaux sont très bien conçus.

SON

Musiques sympathiques et bruitages variés au menu, mais rien de bien extraordinaire. Ce n'est cependant pas le plus important.

DURÉE DE VIE

Blinx risque de vous scotcher très longtemps ! Ses multiples challenges vous feront refaire 20 fois un niveau, mais jamais de la même manière.



DVD

- Concept finalement astucieux.
- Univers coloré.
- Longue durée de vie.



VHS

- Problèmes de caméra.
- Ça ne plaira pas à tout le monde.
- Certains passages stressants.

EN RÉSUMÉ

Si *Blinx* n'est pas la mascotte phare que l'on attendait, il n'en reste pas moins un excellent jeu. Malgré ses défauts de jeunesse, le concept est bien trop passionnant pour que l'on passe à côté !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15 / 20



↑ Un grind en milieu urbain : mais que fait la police ?



Transworld et Atari nous reviennent avec un soft hivernal. À vos doudounes !

TRANSWORLD SNOWBOARDING

THOMAS LAVIOLETTE



↑ Les combos seront grandement facilités dans le jeu.



INFOS

GENRE : SPORT
 DÉVELOPPEUR : HOUSEMARQUE
 ÉDITEUR : ATARI
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
 PRIX : ENVIRON 70 €
 DISPONIBLE : OUI

Les vacances d'été sont déjà loin, on a repris le petit train-train quotidien : jouer, jouer, dormir, jouer, manger... Mais au fond, une seule chose nous pousse à compter les jours qui nous séparent de nos prochaines vacances : l'arrivée imminente du grand frais, du vent et... de la neige ! Et bien entendu, quand je parle de conditions climatiques pas forcément agréables, c'est avec la ferme intention de dévaler le plus rapidement possible les longues pentes de poudreuse, et de sentir les cristaux de neige crissser sous la planche. En attendant, j'ai pu me délecter sur *Transworld Snow*. Notre console compte un jeu de plus, et pas des moindres. Bien plus orienté arcade que le superbe *Amped Freestyle Snowboarding*, le jeu n'en est pas pour autant irréaliste. On est très loin d'un *SSX* ou d'un *Dark Summit*. Le système de carrière reste très conventionnel : vous êtes aux commandes d'un des dix pros présents dans le soft et vous devez débloquent une quinzaine de niveaux en réalisant les tâches assignées. Arborant fièrement les couleurs du magazine Transworld Snow, le jeu est bardé de références, de marques ultra connues, de films publicitaires et de bonus sur la vie des stars du milieu. Bref, de quoi vous détendre entre deux descentes fortes en montée adrénaline. L'orientation résolument arcade de ce soft vous autorisera des sauts longs et riches en figures plus étonnantes les unes que les autres, et surtout il vous pardonnera pas mal d'erreurs de réception. Un vrai bonheur pour ceux qui trouvaient *Amped* trop strict ! L'apparition d'une jauge d'adrénaline qui se remplit au fur et à mesure de vos ébats avec le ciel vous fera l'effet d'un bon réacteur sous l'impulsion du bouton X.



↑ Rien de mieux qu'un grind pour faire grimper l'adrénaline.



↑ Un mode Multi convivial et distrayant.



↑ Des angles de vue impressionnants !



↑ Regardez comme je suis beau avec mon nouveau blouson !



↑ Les effets de lumières sont tout bonnement stupéfiants.



↑ L'entraînement dans les rampes.

ROI DE LA COLLINE ?

Jeux de snow et Xbox

La Xbox dispose de cinq jeux de snowboard ayant tous des attraits différents. Amped (Microsoft) épaté par son réalisme et sa liberté d'action alors que ESPN Snowboarding 2 (Konami) nous montre ce qu'est un mode Carrière. Quant à SSX (Electronic Arts), il impressionne par sa vitesse, son fun et ses dénivelés ahurissants. Dark Summit séduit quant à lui par son ambiance chaotique si spéciale, et enfin, Transworld Snow prend le train en marche et bouleverse l'ordre établi. A chaque style son jeu !



De quoi s'envoler sur le moindre kicker ! Toutefois, on remarque quelques détails assez gênants pour l'évolution de votre surfeur : les parcours permettent peu de fantaisie (exit les montagnes entières à rider) et notre bonhomme se bloque parfois contre des arbres ou certains éléments de décor dont il est difficile de se dégager. Remarquez, ce sera une occasion de plus pour admirer la finesse graphique du jeu. Certains détails sont bluffants, comme le relief de la neige ou les coutures sur les vêtements. Les ombres sont parfaitement gérées et les quelques descentes de nuit sont palpitantes. Petit bémol pour l'animation, qui n'est malheureusement pas toujours très fluide avec de rares accrocs entre différents mouvements, mais cela reste isolé et ne reflète pas la qualité générale de l'animation. Attribuons un bon point pour les effets sonores saisissants de réalisme ainsi que pour la bande-son signée par une vingtaine d'artistes différents. Le mode Multijoueur finit par asseoir la suprématie du jeu en proposant des modes variés et jouables jusqu'à quatre ! Transworld Snowboarding s'impose donc comme la référence du jeu de snowboard sur Xbox. Impressionnant graphiquement, facile à prendre en main, rapide et entraînant, ce soft ne peut que satisfaire le plus grand nombre d'entrevous. Restent les nostalgiques de la simulation qui risquent bien de se sentir trahis par le parti pris affiché de Housemarque...



VERDICT

GRAPHISME

Épatant de réalisme, bourré d'effets de particules et de bump-mapping, le jeu semble faire frémir la console. Et c'est tant mieux !

JOUABILITÉ

Arcade ! On aime ou on n'aime pas, mais dans le genre, le soft vous permet de réaliser des figures hallucinantes.

SON

Une bande-son composée d'artistes plus ou moins connus et de styles différents. De quoi satisfaire tous les goûts.

DURÉE DE VIE

10 pros et 15 pistes, mais il faut avouer que les challenges sont identiques pour chaque pro. Bien dommage...



SNOWBOARD

- Des graphismes étonnants.
- Une bande-son riche et entraînante.
- Modes Multi jouables jusqu'à 4 !



LUGE

- Durée de vie médiocre quand on est seul.
- Petits défauts de caméra.
- Une animation parfois pas toujours au top.

EN RÉSUMÉ

Housemarque nous a concocté un jeu de snowboard tout simplement délicieux. Idéal en attendant de fixer ses boots à son snow...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

17 / 20



↑ La baston, une composante majeure du hockey...



↑ Les mini jeux sont assez réussis.



↑ Une partie contre les Sharks de San José ?

Du hockey comme on aime : rapide, brutal, amusant et spectaculaire !

NHL HITZ 20-03

FRED

INFOS

GENRE : SPORT

DÉVELOPPEUR : BLACK BOX

ÉDITEUR : MIDWAY

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

Moteur graphique affiné, graphismes moins cubiques et pléthore de modes de jeu : Black Box n'y est pas allé avec le plat de la crosse pour cette deuxième version de son titre de sport. Le gameplay, cependant, n'a pas changé d'un iota. Le studio canadien, qui semble se spécialiser dans les jeux pas sérieux mais à forte teneur en fun, récidive dans la parodie de hockey sur glace. Sur des patinoires minuscules, deux équipes de quatre brutes s'affrontent dans des matchs sans règle ou presque. Tout comme dans *Soccer Slam*, le spectaculaire prime sur les actions et les phases de jeu : les parties vont à cent à l'heure et les scores fleuves sont monnaie courante. La prise en main, très intuitive, permet de se plonger rapidement dans

les matchs. Aux commandes de la franchise de votre choix, vous pouvez jouer une saison complète de Stanley Cup. Prenez en considération que vous pouvez désormais créer votre propre équipe ! Ce mode Carrière est plutôt bien pensé : en plus de gagner chaque rencontre, vous devrez accomplir un certain nombre d'objectifs secondaires : remporter cinq mises en jeu, mettre KO un adversaire, réaliser 25 passes... Remplissez votre contrat et vous obtiendrez des points d'expérience qui vous permettront de *booster* les caractéristiques de vos joueurs. Visuellement, c'est un chouia plus beau que précédemment, avec des animations de joueurs plus complexes et des petits détails en sus. Revers de la médaille : la vitesse du jeu a été revue à la baisse et quelques ralentissements, certes mineurs mais un peu agaçants, se font ressentir. *NHL Hitz 20-03* aurait pu connaître une belle carrière commerciale. Malheureusement le titre souffre de la concurrence de *Soccer Slam*. À avoir trop bien fait, Black Box se phagocyte et rend un peu moins attrayant ce titre somme toute sympa... Si vous êtes allergique au foot ou que vous aimez le hockey sur glace sauvage, jetez un œil dessus, on ne sait jamais...



TEAM MANAGEMENT

Plutôt qu'utiliser les équipes déjà présentes, amusez-vous à construire votre propre club ! Au départ, vous jouerez avec des tocards mais heureusement, les premiers matchs seront faciles. Une fois les points d'expérience engrangés, vous pourrez *booster* les caractéristiques des joueurs. Préparez-vous à ce que la suite se corse. Alors dépensez ces points de manière judicieuse.



» Dans cet écran, on note un petit air de *Virtua Tennis 2*.



» Ici, vous pouvez paramétrer et personnaliser l'intégralité de votre équipe et transformer vos tocards en véritables champions.



↑ Utilisez vos supers pouvoirs pour écraser vos adversaires.

VERDICT

HOME RUN

- Graphismes revus à la hausse.
- Très simple à prendre en main.
- Le mode Franchise.

STRIKE OUT

- On perd parfois le palet de vue.
- Quelques ralentissements.
- Seul, on s'ennuie vite...

EN RÉSUMÉ

On prend le même et on recommence... *Hitz 20-03* bénéficie de graphismes plus soignés et de modes de jeu supplémentaires. Cependant, le fond reste le même. C'est sympa, mais ça ne vaut pas *Soccer Slam* !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20

Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix



Abonnement découverte

4 numéros

26,95 €
seulement

(soit 176,78 F) au lieu de 35,96 € (soit 235,88 F)

Avec le DVD exclusif :
avec les démos jouables des
meilleurs jeux, les vidéos
des futurs hits, et de
nombreux add-on...

**25 %
d'économie !**

Le magazine officiel, les jeux en avant-première,
les infos inédites, les tests sans concession, tout sur la Xbox.

ABONNEMENT DECOUVERTE 4 NUMEROS

☐ OUI, je m'abonne pour **4 numéros à Xbox Magazine avec son DVD** au prix de 26,⁹⁵ € seulement (soit 176,⁷⁸ F) au lieu de 35,⁹⁶ € (soit 235,⁸⁸ F) - Je réalise une économie de 9,⁰¹ €

Je règle ma commande par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat à l'ordre de FUTURE France

☐ carte bancaire N° : / / / / date de Validité : .. / ..

Votre magazine Xbox paraît toutes les 4 semaines environ. En fonction de la date d'enregistrement de votre abonnement, votre premier numéro à recevoir sera soit le numéro à paraître, soit le numéro suivant, quelques semaines plus tard.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse :

Code Postal : _____ Ville : _____

E-mail : _____

Date : _____ Signature (obligatoire) : _____

Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 8,99 € (mars 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/03. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement

26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

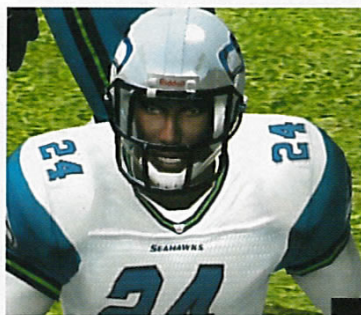
01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr). Offre valable jusqu'au 31/01/2003 dans la limite des stocks disponibles



↑ Les courses le long de la ligne sont un excellent moyen pour percer la défense.



↑ Les longues passes : un moment de tension.



↑ L'ensemble graphique est magnifique.



Nouvelle tentative de Microsoft pour plaquer le géant *Madden*.

NFL FEVER 2003

LÂM HUA

INFOS

GENRE : SPORT

DÉVELOPPEUR : MICROSOFT

ÉDITEUR : MICROSOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

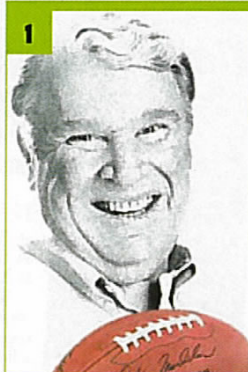
A plus de 10 000 km de Paris se déroule une bataille féroce pour le leadership des simulations de football US. Et même si cela ne change pas grand-chose à notre marché national, sachez que de cette lutte joue en la faveur des gamers. Après *John Madden 2003*, voici venir son plus costaud challenger, *NFL Fever 2003* de Microsoft (2003 étant bien sûr pour faire comme le voisin). Ne tournez donc pas la page tout de suite pour lire le test de *Jedi Outcast*, restez un peu pour découvrir un hit en puissance. Sensiblement doté des mêmes modes que *Madden*, *NFL Fever* se démarque par sa réalisation hallucinante. Si les

graphismes restent au top, l'animation flirte avec le jamais vu. Criant de vérité tant on pense à de la cinématique en temps réel, chaque mouvement est parfaitement lié au suivant et donne une impression rare : chaque choc, chaque esquive donnent l'impression d'être uniques. Le tout est par ailleurs épaulé par une jouabilité solide et très claire. La difficulté reste cependant élevée, notamment avec une défense de l'ordinateur vraiment coriace (dégagement de mêlée miracle, vos receveurs sont également plus que bien marqués). Il n'empêche, *Fever* donne une impression de puissance assez étonnante liée à la discipline très masculine. On en oublie les heures passées à jouer une fois lancé dans des matchs aux actions frénétiques ! Bref, ne boudez pas votre plaisir face à ce sport intense et complexe qu'est le football américain. Invitez des amis aussi néophytes que vous pour de longues soirées rythmées par les questions existentielles du genre : « Bon, dernier essai, la ligne des 20 est à 9, on tente un run ou on fait un bon vieux PRO WR ? ».



MADDEN, LA CIBLE À ABATTRE

Face à face, les deux monstres semblent se valoir. *Madden* prend l'avantage avec des menus tactiques plus ergonomiques (une touche : une stratégie). Côté stats et modes de jeu, le patriarche conserve également une légère marge d'avance : les dix années d'expérience se font sentir. Quant à l'essentiel (réalisme, jouabilité, fun), il se montre bien présent et égal sur les deux titres ! Hormis sa plastique hallucinante, *Fever* se démarque par sa compatibilité Xbox live. Une qualité qui lui garantit une durée de vie et un fun incomparables. Le jeu ultime, c'est pour quand ? L'année prochaine ?



» John Madden, le Guy Roux du football américain.



↑ Ici, on peut tenter de marquer au pied mais c'est moins rentable.



VERDICT



TOUCHDOWN

- Très bon moteur 3D.
- La richesse de jeu.
- La compatibilité avec le Xbox Live.



FUMBLE

- Des menus perfectibles.
- Certaines textures laissent à désirer.
- Pas de pom-pom girls.

EN RÉSUMÉ

Beau, jouable, riche et résolument magnifique, *NFL Fever* s'affiche comme une référence pour les fans et une superbe découverte pour les néophytes. Alors foncez !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20

LA FIN DE L'HUMANITÉ EST POUR DEMAIN ET ON DIRAIT QUE ÇA FAIT PLAISIR À TOUT LE MONDE.

"C'est simple, Halo est un jeu
mythique, de ceux qui marquent
une vie de joueur!"

Jeux Vidéo Magazine: 19/20



"Halo marque définitivement un
tournant majeur dans le jeu d'action,
et même dans le jeu tout court...
Quelle claque!"

Joypad: 9/10



"Une réalisation impeccable, un
gameplay quasi parfait et un mode
multijoueurs inusable.
Une référence."

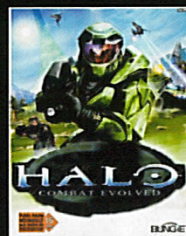
Consoles Max: 17/20



La résistance s'organise à travers le monde pour sauver l'espèce humaine.
Après avoir conquis plus d'un million de fans dans le monde, on peut voir que
même dans ces jours noirs, une petite lueur d'humanité persiste toujours.

www.xbox.com/fr/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





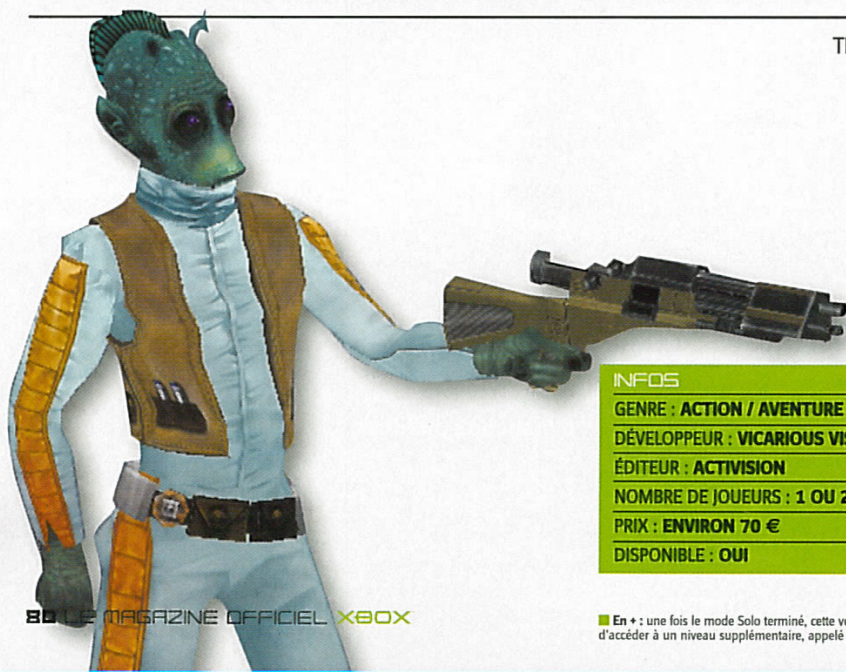
↑ Tel Obélix devant des romains, Kyle se régale de ce festin de storm troopers.



On ne compte plus les jeux médiocres inspirés de *Star Wars*. *Jedi Outcast* fait exception !

JEDI OUTCAST

THOMAS DIOUF



INFOS

GENRE : ACTION / AVENTURE

DÉVELOPPEUR : VICARIOUS VISIONS

ÉDITEUR : ACTIVISION

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

Kyle Katarn a tout du gars détestable. Imaginez que vous le rencontriez dans une soirée mondaine, un verre à la main. « Oh, moi, vous savez, la Force, j'en suis revenu. En fait, je n'étais pas assez fort... Je me sentais trop tenté par le côté obscur. J'ai préféré raccrocher. Désormais, j'effectue des missions de reconnaissance. C'est beaucoup plus cool. On est moins stressé, on risque moins sa vie. Peinard. Beaucoup mieux que Jedi, en fait. » À ce stade de la conversation, n'importe quel être humain normalement constitué se serait laissé déborder par ses pulsions meurtrières, déchaînées par une jalousie bien justifiée et une sérieuse envie de remettre de l'ordre dans l'équilibre intergalactique. Cependant, mieux vaut y réfléchir à deux fois quand on veut tâter du sabre laser. *Star Wars Jedi Knight II : Jedi Outcast* vous propose d'incarner l'imbécile lâcheur de Force, dans un jeu qui mélange vue à la 1^{re} et à la 3^e personne. Autant le dire tout de suite, les premières heures de jeu s'avèrent assez laborieuses. Le level design est particulièrement raté, obligeant le joueur à errer comme une âme en peine dans des couloirs et des halls qui se ressemblent tous. Son seul but : actionner des boutons et tuer des ennemis dotés d'une intelligence artificielle digne d'un lemming. Pour ne rien arranger, la maniabilité est assez moyenne. Bref, on condamnerait bien ce soft d'entrée, si le développeur original n'avait pas utilisé les moyens les plus bas, les plus vils, les plus racoleurs pour scotcher le joueur devant son écran. Comme s'il était conscient de ce mauvais départ, Raven

DU MULTI ! >>>

Jedi Outcast propose un mode Multijoueur relativement poussé pour un soft qui n'offre que du split-screen à deux. On peut ainsi garnir sa map de 14 bots (pas mal), et choisir parmi six modes de jeu. Deathmatch et Team Deathmatch, bien sûr, mais aussi Holocron, qui dissémine partout sur la carte des pouvoirs Jedi, Duel, qui vous propose d'affronter un à un des tas de bots, Maître Jedi, où seul le possesseur de l'unique sabre laser marque des points, et Capture de Drapeau. À vrai dire, tout cela est plutôt sympa, et on en attendait pas autant !



DRÔLES DE CINÉMATIQUES

VIDÉO GAG

C'est à n'y rien comprendre. Les versions console de *Jedi Outcast* contiennent trois types de cinématiques : « in-game » qui utilisent le moteur du jeu, « vidéo », montrant le plus souvent des déplacements intergalactiques, et enfin « vidéo nulle », comme on est bien obligé de les appeler. Ces vidéos sont apparemment reprises des cinématiques in-game de la version PC, et encodées en très basse qualité. La raison ? Les personnages de la version Xbox ne bougent pas les lèvres quand ils parlent. Ceux de la version PC, si. Il semble que le développeur ait préféré mettre ces vidéos plutôt que de programmer la synchronisation des lèvres... Simple...



↑ Le sabre laser, toujours aussi pratique pour renvoyer les tirs !



↑ Un effet bullet time met en scène chaque décès.



↑ Pour finir le jeu, il ne faudra pas avoir peur de se salir !

Software, le développeur de la version PC, se rattrape en faisant succéder aux plus mauvais niveaux du jeu une suite d'émerveillements. Tout d'abord avec l'arrivée dans l'académie Jedi. À ce moment précis du jeu, certaines personnes, qui souhaitent rester anonymes comme Jean-François Mariotti, ont même laissé couler une larme. D'autres sortiront leur mouchoir lors de l'entretien avec Luke Skywalker himself. À partir de là, la meilleure partie du jeu se dévoile enfin. Tout d'abord, il est possible d'effectuer 80 % des niveaux au sabre. Ce dernier, plus maniable que les armes à feu, est surtout beaucoup plus cool et beaucoup plus fun. De même, notre homme récupère au fur et à mesure des pouvoirs : pousser, tirer, convaincre, sauter, aller plus vite... Bref, une panoplie Jedi assez rigolote et très efficace en combat. Encerclé par des ennemis, on peut ainsi donner du sabre dans toutes les directions, soulever un storm trooper à distance, avant de le lâcher dans un précipice. Profitant de la musique de John Williams et faisant quelques références à la première trilogie, rarement un jeu *Star Wars* n'a proposé une telle immersion dans le monde de tonton Lucas. Reste que graphiquement, *Jedi Outcast* est assez poussif. Créé à partir d'un moteur PC assez ancien (celui de *Quake III*), il souffre d'un flagrant manque de détail et de finesse. De plus, quelques ralentissements gênants font régulièrement leur apparition, ainsi que des bugs graphiques. Cette version Xbox est donc avant tout réservée aux fous dingues de l'univers *Star Wars*. Eux seuls pourront endurer la maniabilité un peu juste, la faiblesse des premiers niveaux et les divers problèmes techniques. Reste une durée de vie plus que respectable (30 heures au bas mot) et la possibilité de manier un sabre laser. C'est déjà pas si mal ! **X**

VERDICT

GRAPHISME

C'est bien terne tout ça. Le moteur original ne tient plus la route, et les régulières pertes de synchro verticale sont assez gênantes.

JOUABILITÉ

En mode FPS, la jouabilité est un peu juste. Le maniement du sabre est simple, mais le tout manque de dynamisme.

SON

Du 5.1 bien utilisé, mais qui souffre de quelques problèmes de localisation. En revanche, les bruitages et la musique sont particulièrement réussis.

DURÉE DE VIE

Excellente ! Il faut pourtant se farcir les premiers niveaux mal pensés et ennuyeux. Courage, ça s'améliore par la suite !



VADOR

- Immersion dans l'univers *Star Wars* très réussie.
- Le sabre laser !
- La durée de vie.



VA DEHORS

- Jouabilité un peu juste.
- Premiers niveaux vraiment très mauvais.
- Graphiquement limite.

EN RÉSUMÉ

Loin d'être mauvais, *Jedi Outcast* propose cependant un gameplay assez ancien et poussif à la sauce *Star Wars*. Le résultat est parfois doux, parfois amer...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

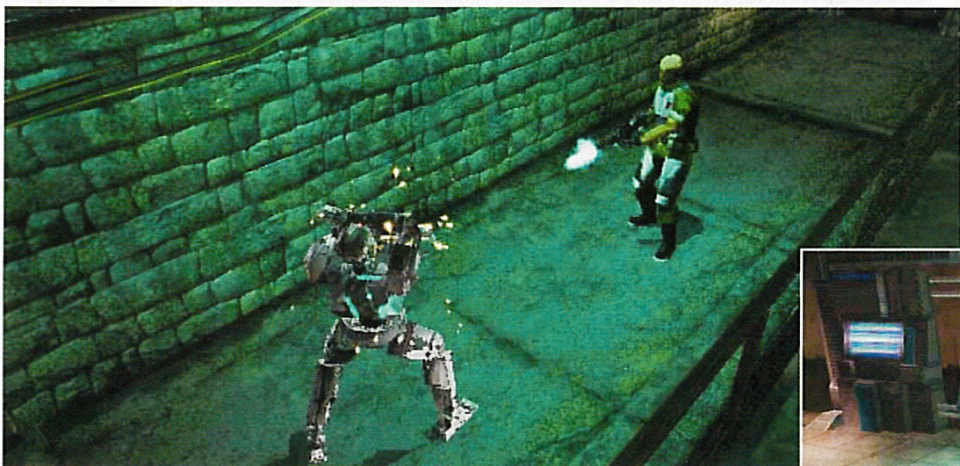
13 / 20



↑ Doucement sur la gâchette, les munitions sont rares !



↑ Le corps à corps est souvent préférable...



↑ Quand un humain rencontre un T-800, que se racontent-ils ?

En attendant les salles obscures, *Terminator* fait son retour sur Xbox !

TERMINATOR : THE DAWN OF FATE

GHISLAIN MASSON

INFOS

GENRE : ACTION

DÉVELOPPEUR : PARADIGM

ÉDITEUR : INFOGRAMES

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

Située chronologiquement avant les films, cette adaptation nous plonge en 2027 dans une terre dévastée par la guerre entre les hommes et les machines.

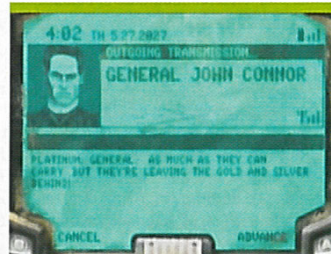
SkyNet, l'ordinateur central, commence à utiliser des robots dévastateurs à l'apparence humaine, les Terminators. Face à ce danger, les résistants menés par John Connor tentent de pénétrer au sein du quartier général des machines pour éliminer la menace à sa source. À vous d'agir pour qu'ils y parviennent ! Sur votre écran, cette aventure prend la forme d'un jeu d'action brutal en vue à la troisième personne. Tous les éléments semblaient réunis pour le parfait défilé : de nombreuses pétoires allant du fusil laser au lance grenades, des adversaires coriaces depuis le simple guerrier cybernétique jusqu'au robot d'assaut de trente mètres de haut.

Mais on déçoit très vite car le combat ne se déroule pas à armes égales. En effet, ce jeu souffre d'un gigantesque problème de caméra : lorsque l'angle de vue est modifié, les commandes du pad le sont aussi. Ainsi, vous progressez dans un couloir, au milieu de celui-ci, l'angle de caméra change. Vous voyez donc le couloir depuis son autre extrémité et vous retrouvez obligé d'inverser le curseur de la manette. Cette gymnastique reste acceptable dans un jeu d'aventure mais elle s'avère gênante lorsqu'une douzaine de robots sont en train de vous tirer dessus. Il existe bien un système qui vous permet de tirer avec une vue à la première personne mais il ne vous permet pas de vous déplacer en même temps. Dans ces conditions, l'utilisation des armes à feu devient tellement hasardeuse qu'il est souvent préférable de se battre au corps à corps. À cela ajoutons des points de sauvegardes aussi fréquents qu'une blague chez un T-800 et dix missions linéaires et répétitives pour finir de décourager ceux qui surmonteraient la pénible jouabilité. Il se dégage de ce *Terminator* une impression de ratage d'autant plus frustrante qu'on y trouve quelques bonnes idées et un grand respect des films. Hélas, tout est gâché par une mauvaise maniabilité. On lui préfère donc *Hunter* au principe très proche mais largement plus jouable.



RECYCLAGE

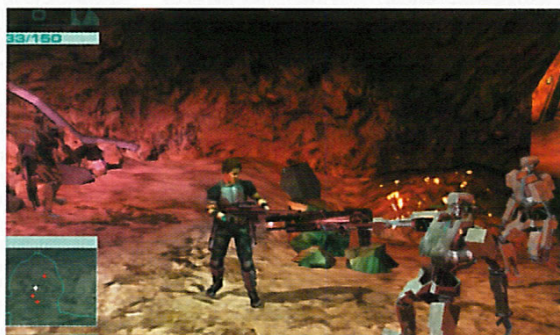
Pendant les missions, vous pouvez ramasser des bonus sous forme de points de Technologie SkyNet. Entre deux niveaux, ces points peuvent être dépensés pour acquérir des avantages : chargeurs plus grands, meilleures armures, meilleure utilisation des soins, etc.



Vous restez en contact avec votre chef via cet écran de communication.



↑ Quelques humains ont rallié les machines. Ah les traîtres !



↑ Heureusement, le robot de base de SkyNet est un piètre soldat.

VERDICT



TERMINATOR

- + La licence bien respectée.
- + Les T-800 font vraiment peur !
- + La progression par expérience.



TERMINAL

- La maniabilité des plus déplorable.
- Trop répétitif.
- Graphismes très moyens.

EN RÉSUMÉ

La malédiction des jeux à licence a encore frappé avec ce nouveau *Terminator*. La gestion de la caméra pose de sérieux problèmes de jouabilité. Un jeu malheureusement médiocre.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

7/20



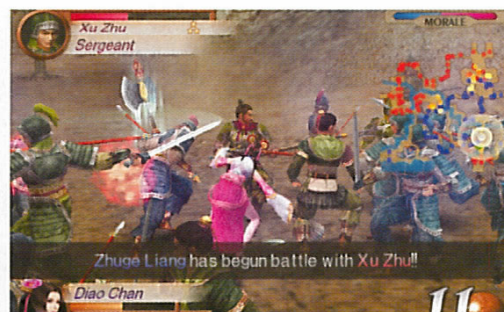
⬆ Attention, le coup spécial va partir !



⬆ Les archers sont terriblement précis.



⬆ La caméra n'est pas toujours bien placée.



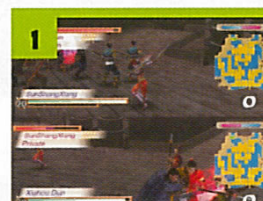
⬆ Certaines scènes de combat sont très chargées.



⬆ Les combinaisons permettent de placer des coups dévastateurs.

LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

On ne pourra pas reprocher à *Dynasty Warriors 3* sa courte durée de vie. Différents modes de jeu sont disponibles, comme le Versus, qui permet à deux joueurs de s'affronter, le mode Free, qui permet de dévaster des armées entières pour le plaisir, et le mode Challenge, qui vous propose de tuer le maximum d'ennemis en un minimum de temps ou vous propose de résister le plus longtemps possible aux assauts ennemis.



» Dommage, il s'agit là d'un écran partagé...



» En temps limité, ça devient vraiment frénétique !

De la brutalité dans ce monde de finesse. Voilà ce que nous propose KOEI.

DYNASTY WARRIORS 3

THOMAS DIOUF

INFOS

GENRE : ACTION

DÉVELOPPEUR : OMEGA FORCE

ÉDITEUR : KOEI

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : FIN NOVEMBRE

Dynasty Warriors 3 vous place à la tête d'une des armées des Trois Royaumes et votre mission consiste à réduire à néant tout ce qui se présentera à l'écran. Enfin presque, puisque vous rencontrerez d'autres armées alliées sur votre chemin. Après avoir choisi son héros, et analysé le terrain, on se lance dans l'action. Rapidement, on se rend compte que la tactique n'est pas le fort de *DW3* : il suffit, la plupart du temps, de détruire tout ce qui bouge et de battre en retraite quand le niveau d'énergie devient critique. Les touches du pad servent à asséner différents types de coups, plus

ou moins spectaculaires. Ainsi, après plusieurs dizaines de victimes, une jauge atteint son niveau maximal, permettant de déclencher un coup spécial. Et attention : ça déménage ! Le héros (ou l'héroïne, selon votre choix) se lance alors dans une folie meurtrière, le tout dans un tonnerre d'effets visuels. *Dynasty Warriors 3* repose en fait sur un concept simple : le dévouement à tout prix. Autant dire que le soft y arrive, avec plusieurs centaines de victimes par combat. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est pas la myriade d'options qui donnera un aspect plus intellectuel à la chose. Soit vous accrochez à la destruction massive, soit l'ennui vous gagne et ne vous lâchera pas. Le mode Coopératif s'avère très sympathique : il est toujours agréable d'avoir un compagnon dans les jeux les plus bourrins. Graphiquement, le soft souffre de son héritage de la PS2. Tout y est bien plat, et quelques ralentissements font même leur apparition. Bref, *Dynasty Warriors 3* n'est certainement pas un chef-d'œuvre, mais il en dévouera plus d'un.

VERDICT

GAULOIS

- Déroulant.
- Mode Coopératif réussi.
- Plusieurs modes de jeu disponibles.

ROMAINS

- Carte pas toujours très claire.
- Graphiquement un peu juste.
- Décors vides.

EN RÉSUMÉ

Dynasty Warriors 3 fait partie de ces jeux simplistes auxquels on accroche immédiatement ou pas du tout. Si décimer des centaines d'ennemis par niveau ne vous fait pas peur, ce jeu est alors pour vous !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20



My Ford Focus is fantastic ! Faites péter le rupteur et affrontez le chrono !

COLIN MCRAE RALLY 3

THOMAS DIOUF

INFOS

GENRE : **COURSE**
 DÉVELOPPEUR : **CODEMASTERS**
 ÉDITEUR : **CODEMASTERS**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
 PRIX : **ENVIRON 70 €**
 DISPONIBLE : **OUI**

Les fans de cyclisme sont infiniment plus chanceux que les amateurs de rallye. Certes, les deux ont en commun cette capacité étourdissante à attendre leurs idoles des heures durant, que ce soit sous la pluie, sous la neige ou sous le soleil. Mais celles-ci fileront droit devant sans même leur jeter un regard. Le fan de cyclisme, à l'opposé du fan de rallye peut, grâce à ses mains aux doigts préhenseurs, pousser le coureur en difficulté, lui tenir sa selle, l'encourager, et peut-être même entrevoir l'espoir de croiser son regard. Inutile d'espérer cela quand on est un *aficionado* de rallye, même pur et dur. Alors Codemasters a pensé à ces fans, dotés également de doigts préhenseurs mais à qui la société (ainsi que quelques règles élémentaires de sécurité), interdit le moindre contact physique avec les rois du volant. L'éditeur leur a donc livré deux excellents jeux de rallye, les bien nommés *Colin McRae 1* et *2*. Aujourd'hui débarque donc le troisième opus du titre sur notre chère console noire. Contrairement aux précédents volets, le mode Championnat n'offre qu'une seule option : incarner *The Man himself*, le bien aimé Colin. Dans ce cas, une unique voiture est disponible : »



↑ Notez les effets de particule très réussis.



↑ Les parcours sont généralement variés.



↑ La visibilité n'est pas toujours optimale.



↑ Bien utile cette indication contradictoire...

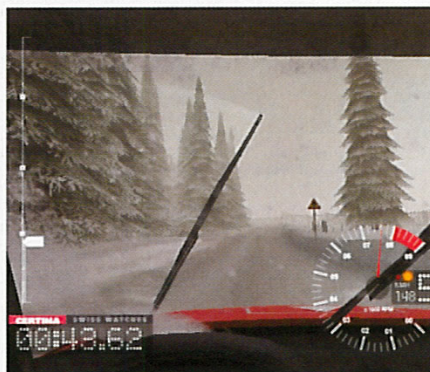
L'INDICATEUR EN RETARD...

Quand l'aide devient handicap

Petit détail fort agaçant : les indications du copilote, qui apparaissent en haut de l'écran, s'affichent généralement beaucoup trop tôt. À l'approche de la difficulté, la mémoire peut faire défaut. Comme les tracés n'offrent pas beaucoup de profondeur de champ, on se retrouve régulièrement devant une courbe sans savoir où aller. De plus, les indications (trop ?) techniques de votre copilote ne vous serviront pas à grand-chose...



↑ Il est parfois plus rapide de se remettre automatiquement sur la piste.



↑ Intempéries : pluie et neige viennent gêner la vision.



↑ Un seul arbre modélisé reproduit à l'identique.

« Les moteurs physique et graphique de la voiture auraient-ils englouti 95 % des ressources de la boîte noire et verte ? »

» la fameuse Ford Focus. Dès la première étape, on comprend rapidement que le moteur physique de Colin McRae tient le haut du pavé. Le comportement de la Ford en question diffère selon la route, les dérapages qui opérés avec ou sans frein ne provoquent pas les mêmes effets. Mais le plaisir de la conduite est bel et bien là. Une fois la première saison achevée, la difficulté s'accroît : le bolide glisse un peu plus, devient plus difficile à maîtriser... Mais l'enfer est en Suède. La conduite sur la neige est dangereuse et les dérapages sur le verglas suicidaires ! À chaque manœuvre pointue, on ne peut que s'extasier devant le comportement de la voiture et la manière dont les avaries sont gérées. Chaque élément du véhicule semble indépendant et les dégâts occasionnés par les accidents relèvent du réalisme. Bref, le moteur graphique de la voiture laisse pantois d'admiration. Ainsi, après plus de 20 heures passées sur le jeu, on

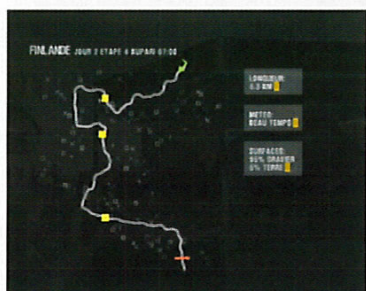
s'étonne de découvrir de nouveaux détails : une portière qui ne ferme plus et qui se balance au gré des chocs subis par la voiture, des pneus qui se détériorent sur une surface trop abrasive, etc. Mais revenons à nos fans de rallye aux doigts préhensifs, adorateurs des deux premiers Colin McRae. À l'époque, ces fanatiques absolus passaient des heures à peaufiner les réglages de leur voiture : ajuster les suspensions, tester plusieurs types de pneus, affiner la direction. Bref, définir la configuration qui leur permettait de piloter dans des conditions optimales. Ceux-là resteront sur Colin McRae 2. Car le but de Codemasters est bel et bien de faire de ce n° 3 un jeu grand public, voire très grand public. La liste des dissemblances entre le deuxième et le troisième opus est impressionnante, et selon nous, à la défaveur du produit Xbox. Pour commencer, les réglages ont disparu ! Certes, il reste quelques miettes çà et là, mais il est devenu impossible de

EN PIÈCES ! >>>

Avouons-le, l'un des plus grands plaisirs du jeu est bel et bien de casser sa voiture. Les dégâts sont toujours spectaculaires, la conduite s'en ressent (cassez la boîte de vitesse pour voir !), et surtout c'est assez fun. Pour des raisons qui nous échappent encore, il est plus difficile d'exploser sa voiture en le faisant exprès qu'en essayant de bien conduire. Un dangereux maniaque du nom de Cyrille Tessier aurait même fini sur trois essieux...



↑ Des réglages réduits au strict minimum.



↑ Les prévisions météo sont minimalistes.



↑ Eh ! Rendez-moi cette roue !



↑ Pas de choix de caméra pour les replays.



↑ Les secousses de la voiture ont un réel impact sur le conducteur et son copilote.

« Dès la première étape, on comprend rapidement que le moteur physique de *Colin McRae* tient le haut du pavé. »

personnaliser votre bolide avec autant de précision qu'auparavant. Quelques éléments se débloquent tout au long de votre progression, mais tout cela reste bien en deçà du deuxième opus qui réussissait à intéresser les conducteurs les plus profanes aux différents mécanismes de conduite. Exit également les rapports météo précis ! Au revoir les vidéos qui présentaient les nations, voix off à l'appui qui expliquaient les dangers du relief. Celles-ci ont été abandonnées au profit d'un petit film mal monté et mal compressé se contentant de montrer des bouts de piste. Adieu également les conseils d'avant étape. Non, ce n'est pas avec *Colin McRae 3* que vous apprendrez à piloter ! Par ailleurs, si vous voulez vous essayer à l'entraînement avant la course, ne comptez même pas passer par le mode Étapes. En effet, si celui-ci vous permet d'accéder

aux courses du mode Championnat, les réglages brillent par leur absence : ni niveau de difficulté, ni de choix des conditions météorologiques. Une petite envie de se défouler entre potes ? La maison *Colin McRae* vous propose un piètre mode Multijoueur, en écran split : le moteur peine à afficher les textures du fond, les arbres se dessinent au fur et à mesure, et vous ne doublerez jamais votre camarade de jeu ! Vous êtes bien sur la même piste, vous partez bien au même moment, mais les voitures ne roulent pas ensemble ! Agacé ? Ne comptez même pas vous passer les nerfs sur le mode Arcade. Ne cherchez pas, il n'y en a pas. Allez hop ! Disparu ! Aux oubliettes... Mais que reste-t-il donc au joueur ? Le mode Championnat au volant d'une Ford Focus... et Katarina Witt. L'esprit de la patineuse sur glace semble hanter la Ford de ce cher Colin :



↑ Les pistes japonaises font partie des plus difficiles...



↑ Une seule mission : rester sur la route.



↑ Les spectateurs ne sont que de vulgaires bitmaps !



↑ Les sauts sont des plus réalistes possibles.



↑ Seuls les chocs provoquent des vibrations

ET LES VIBRATIONS ?

Aux abonnés absents...

On ne s'en aperçoit pas au début, mais *CMR 3* est quasiment dénué de vibration ! En effet la manette ne réagit que lorsque la voiture rencontre un obstacle. Ainsi, à l'opposé d'un *Rallisport Challenge*, la manette reste inerte, que vous roulez sur le sable, la glace ou le goudron. On connaît le goût du minimalisme de Codemasters, mais là, ça semble un peu exagéré...

dérapages par-ci, acrobaties par-là sur fond de patinage, artistique ? Pas vraiment ! D'ailleurs, ne comptez pas sur les indications à l'écran pour trouver votre chemin. Celles-ci arrivent beaucoup trop tôt de manière générale, compliquant rapidement la situation... Reste enfin le dernier point négatif de *CMR 3* : les décors. Abominablement plats, sans aucun effet graphique à se mettre sous la dent, seules des textures d'eau à peu près réussies se détachent de l'ensemble. Les moteurs physique et graphique de la voiture auraient-ils englouti 95 % des ressources de la boîte noire et verte ? Les conclusions s'avèrent bien sombres : un ensemble bien pauvre et bien moins beau qu'un *Rallisport*, la modélisation des voitures en moins. De la tristesse, voilà ce que doivent ressentir les fans de rallye. Vous savez, ceux qui attendent sur le bord des routes et qui se voient modélisés sous la forme de vulgaires bitmaps. Sinon, quid du choix de Codemasters de faire de *Colin McRae 3* un jeu grand public ? Un constat qui nous pousse à nous poser des questions quant à la conservation de son public, assidu aux précédents opus. Espérons que les nouveaux fidèles du titre ne chercheront dans *CMR 3* qu'un jeu de rallye simpliste, offrant un moteur physique étonnant et une modélisation époustouflante de la voiture principale. Les autres, la mine triste, le cœur lourd, rangeront la Xbox, allumeront leur PC, et double-cliqueront une fois de plus sur l'icône *CMR2.exe*...

ET À PART LA FORD FOCUS ?

En mode Championnat, vous n'aurez pas d'autre choix que de conduire la voiture de monsieur McRae. En mode Étape, en revanche, vous pourrez piloter des bolides d'autres marques, et débloquent encore d'autres en progressant dans le mode Carrière. Le pilotage est très différent selon les modèles, et souvent plus facile que celui de la Ford...



Le design des autres voitures est aussi fidèle que celui de la Ford Focus.

VERDICT

GRAPHISME

Modélisation exceptionnelle de la voiture principale, mais les décors relèvent de l'incroyablement plat...

JOUABILITÉ

Excellente durant les premières heures de jeu. Celle-ci diminue par la suite à mesure de la progression.

SON

Une bande son 5.1 complètement sous exploitée, les voies arrière surround sont presque muettes. Quel dommage !

DURÉE DE VIE

Un mode Championnat difficile, le mode Arcade brille par son absence. Un peu juste pour un Colin McRae !

FORD FOCUS

- Moteur physique étonnant.
- Dégâts incroyablement bien gérés.
- Enfin, on peut jouer Colin !

TRABANT

- Décors assez moches.
- Plus d'options avancées.
- Indications de conduite placées trop en amont.

EN RÉSUMÉ

Avec sa conduite excellente et l'impressionnant soin apporté aux graphismes de la Ford Focus, *Colin McRae Rally 3* aurait pu être un hit. Malheureusement, la suppression des options avancées risque d'en refroidir plus d'un.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20



↑ Ryan Giggs, Roberto Carlos et Edgar Davids parrainent l'édition 2003 de FIFA.



Electronic Arts rehausse les crampons face à la concurrence farouche du PES de Konami.

FIFA 2003

CYRIL BERREBI



INFOS

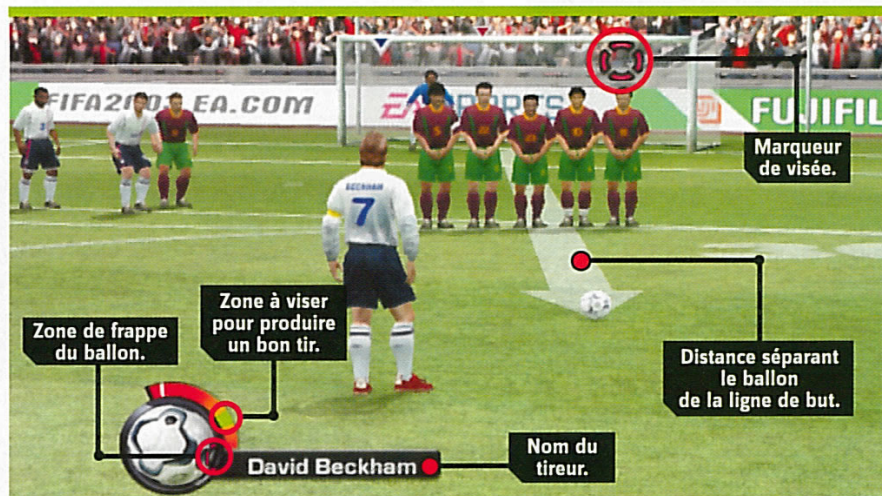
GENRE : **SPORT**
 DÉVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**
 ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
 PRIX : **ENVIRON 70 €**
 DISPONIBLE : **OUI**

Vous êtes nombreux à réclamer haut et fort à Konami un *Pro Evolution Soccer* sur Xbox. Mais pour le moment l'éditeur japonais n'a répondu à vos attentes que par un *ISS 2* que l'on préfère oublier. Pas de *PES Xbox* à l'horizon, mais la popularité de ce titre sur PS2 a obligé Electronic Arts à se donner encore plus à fond sur le terrain du jeu de foot. La concurrence, ça a du bon et les joueurs ne peuvent qu'y gagner. On sent depuis l'édition 2002 une réelle volonté de faire évoluer le titre. Ce qui jusqu'alors, il faut l'avouer, paraissait moins évident. Avec *Coupe du Monde*, FIFA avait fait une entrée tout à fait honorable sur la console noire et verte. Cette édition 2003 possède tous les atouts pour confirmer et aussi répondre aux attentes des joueurs les plus exigeants. Évidemment, le clan anti-FIFA ne prendra même pas la peine de se pencher sur son cas, échaudé par des années de déception sur ce titre. Mais tous ceux qui feront l'effort de s'y plonger auront la surprise de découvrir un jeu repensé avec un soin certain. Le ballon est maintenant indépendant du joueur qui le dirige. L'impression d'avoir en main une simulation de hockey plutôt que de football a pratiquement disparu. Une lacune de moins que FIFA traînait depuis trop longtemps. De la même manière, les temps de latence particulièrement énervants entre la pression d'un bouton et l'action concrète à l'écran ont été complètement gommés.

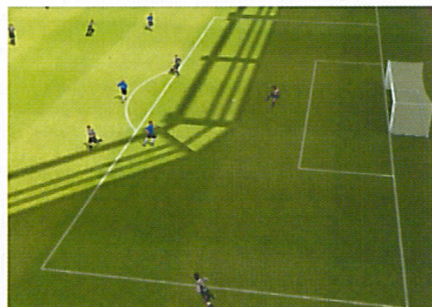


EN PLEINE LUCARNE

FIFA 2003 dispose d'un nouveau système de coups francs. Honnêtement, nous n'avons pas encore réussi à placer une « bonne cacahouète sous la barre pour faire taire les tracteurs... » comme disait J.P.P. Mais on sent le potentiel de la méthode. Il est maintenant possible d'indiquer quelle surface du ballon vous voulez frapper pour obtenir l'effet désiré.



↑ Ça chauffe dans la défense...



↑ Au rugby, il aurait marqué 3 points...



↑ Un petit passement de jambe histoire de déstabiliser l'adversaire.



↑ Crochet extérieur sur la gauche : le défenseur a intérêt à être attentif.



« Ne manque plus qu'à se mettre au centre d'un bon système audio 5.1 pour se croire complètement dans le stade. »

FREESTYLE

La feinte qui tue !

Dans Coupe du Monde, le bouton blanc, pas toujours facile à atteindre dans le feu de l'action, permettait d'effectuer toutes sortes de feintes de corps. Ce bouton est ici remplacé par le stick analogique droit. Désormais, lorsque vous l'utilisez dans la direction de votre action, votre joueur effectuera une accélération ou un passement de jambe quelconque. Chaque joueur possède sa spécialité et on ne sait jamais vraiment à quoi s'attendre. Ce système baptisé Freestyle montre assez vite ses limites pendant le match par son côté aléatoire. On en vient assez vite à ne pas l'utiliser, si ce n'est pour se faire plaisir et humilier une équipe beaucoup plus faible.

Les joueurs réagissent au millième de seconde près, ce qui permet de construire des actions même dans un mouchoir de poche. Les footballeurs glissent moins, effectuent des gestes précis et toujours réalistes. Dès les premières secondes, on sent que quelque chose a changé. Autre point positif, l'ordinateur enregistre beaucoup moins vos commandes avant que vous ayez le ballon. Il sera plus rare de voir un de vos joueurs dégager la balle n'importe où juste après l'avoir reçue et ce, parce que vous aviez appuyé sur le bouton trois secondes avant. Ça n'a l'air de rien mais c'est vraiment appréciable. Ceux qui ont déjà joué à un épisode de la série comprendront. Ce petit souci resurgit hélas beaucoup plus lorsque deux ou plusieurs joueurs se retrouvent dans la même équipe. Exit donc les séances de jongles super marrantes pour épater la galerie mais complètement inutiles pendant le jeu. FIFA 2003 se recentre plus sur le fond de jeu. Un peu moins de spectacle, un peu moins de mise en scène mais la construction des actions a fortement gagné en intérêt. Le jeu use et abuse des contrôles orientés. De la poitrine, du genou, de l'intérieur ou de l'extérieur du pied, à peine avez-vous touché le ballon que vous vous êtes déjà mis dans la position de course ou de tir idéale. Et c'est tant mieux car

l'action va vite, très vite. Les occasions fusent d'une extrémité d'un camp à l'autre sans réel temps mort. Même à la vitesse de jeu la plus réduite, il n'y a pas moyen de souffler. À noter qu'à la vitesse maximum, on a l'impression de se retrouver dans une séquence du *Benny Hill Show*. D'après nous, une option un peu moins vélocité aurait été la bienvenue mais une fois le système de contrôle bien maîtrisé, il n'est pas trop difficile de suivre. À partir d'un certain niveau de compétences, vous commencerez même à demander à vos partenaires des appels de balle pour leur glisser le ballon en profondeur dans le dos de la défense. Autant vous dire qu'il faudra soigner vos passes « libres » (bouton Y) en puissance et direction, pour qu'elles arrivent bien dans la course de votre coéquipier. Car la défense veille et il est aujourd'hui beaucoup moins facile de marquer. Fini les scores fleuves pour peu que vous ayez réglé la difficulté de façon judicieuse. La réalisation, même s'il est vrai que la Xbox est capable de faire encore bien mieux, ravira les fans du ballon rond. La modélisation des joueurs (et il y en a un paquet) est figée et il n'est pas difficile de reconnaître ses stars favorites. Les animations ne sont pas en reste. Lors des ralentis, il n'est pas rare d'être bluffé par

➤ S'il y a un point où FIFA 2003 enterre ses concurrents, c'est bien sur les commentaires qui accompagnent le match. Contrairement à ISS ou même PES, on n'a pas vraiment envie de couper cette option au bout de trois minutes. Dans *Coupe du Monde*, Thierry Gilardi et Olivier Rouyer s'étaient donnés la réplique de manière fort crédible. Ce coup-ci, c'est à croire qu'Olivier Rouyer et Grégoire Margotton, deux commentateurs vedette de Canal +, sont vraiment dans la console. Non seulement les remarques collent complètement à l'action, mais en plus, on assiste à de véritables échanges avec deux ou trois tirades enchaînées. Et cerise sur le gâteau, les animateurs semblent posséder une mémoire qui leur permet de faire référence à un fait passé dans le match plusieurs minutes auparavant ou même de parler de l'invincibilité du goal depuis plusieurs matchs antérieurs. Lorsque vous vous arrêtez ou que vous essayez de jouer la montre, ils s'emportent. Lorsque le goal part seul balle au pied, ils y vont de leurs commentaires... La base de donnée relative à ces derniers doit être tout simplement considérable.



➤ Pas moyen de mettre la main sur une photo plus récente d'Olivier Rouyer (à droite). Ce dernier est en compagnie de Michel Platini. La photo date de 1971.



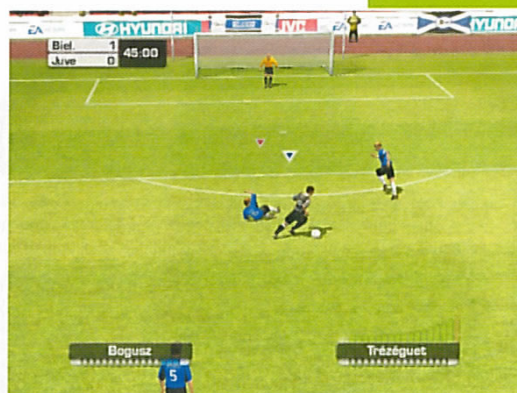
➤ « Ah là là ! En voilà deux qui ne passeront pas leurs vacances ensemble ! »



➤ « Pochettino n'avait pas l'intention de faire le voyage pour rien ! C'est Scholes qui en fait les frais ! »



↑ Une longue chevauchée le long de la touche.



↑ Un large panel de caméras est proposé.



↑ Cette superbe volée finira-t-elle dans la lucarne ?



↑ La ligne de course des coéquipiers.



↑ Toujours pas de but à se mettre sous la dent.

« Cette édition 2003 possède tous les atouts pour confirmer et répondre aux attentes des joueurs les plus exigeants. »

le réalisme des actions effectuées par ces footballeurs virtuels. Et là, pas de trace du moindre ralentissement. Il est loin le temps où on nous mettait à l'écran deux rectangles en guise de joueurs et un carré pour le ballon et que l'on nous faisait croire que c'était un jeu de foot. Dans *FIFA 2003*, les joueurs prennent presque vie. Ils courent, dribblent, tombent, essaient de se rattraper désespérément dans le vide, s'énervent contre les décisions prises par l'arbitre et célèbrent la victoire comme il se doit. Un nombre incroyable d'animations différentes est proposé, que ce soit pendant l'action ou en dehors. En fonction de la hauteur de la balle, le

joueur va effectuer des gestes vraiment différents. Le rendu à l'écran est irréprochable. Il ne manque plus qu'à se mettre au centre d'un bon système audio 5.1 pour se croire complètement dans le stade. Derrière soi, on entend les entraîneurs prodiguer des conseils du banc de touche et la foule frémir tout autour à la moindre occasion. À noter que le public réagit différemment si vous jouez à l'extérieur ou à domicile. Les banderoles et fumigènes apportent, si besoin est, encore un peu de réalisme supplémentaire à cette foule en délire. Il fallait au moins tout cela pour rendre hommage à tous les clubs



↑ Certains arbitres ne vous laisseront absolument rien passer.



↑ Imparable même pour un goal de renommée internationale !



↑ Une petite tape sur la tête pour avoir marqué.



↑ Le gardien ne peut que constater les dégâts.



↑ Quelques effets de mise en scène empruntés à la télé.



↑ C'est Charles Biétri, le roi de la stat qui va être content !

CALCULS SAVANTS

Des statistiques pour mieux comprendre les matchs

Les adeptes de statistiques vont être aux anges. Possessions du ballon, buts, corners... En fin de match, tous les faits marquants de la rencontre sont détaillés dans un tableau très complet. Il est même possible de savoir qui a commis une faute, à quel instant, sur quel adversaire et à quel endroit précis du terrain. C'est vrai, ça ne sert pas à grand-chose mais ça en dit long sur le soin apporté par les équipes d'EA Sports sur l'édition 2003 de FIFA. Reste à espérer que la série continuera sur cette lancée. Imaginez ce que nous réserve FIFA 2027...

prestigieux présents dans le jeu. Europe, Brésil, Corée, équipes de club ou équipes nationales, Bayern, Milan, Roma, Real, (Qui a dit PSG ?) tous les clubs qui font l'histoire du football sont réunis au grand complet. Le tout repose sur une base de donnée tout simplement monstrueuse sur les plus grands joueurs de la planète. À vous de choisir ou de composer le championnat ou la coupe que vous désirez disputer. S'offrent donc à vous des matchs de poule calculés ou des rencontres à élimination directe dans lesquelles la tension semble palpable.

Sur la version test que nous avons reçue, il n'y a pas eu moyen de contrôler la caméra à loisir pendant les replays. Une option pourtant présente depuis longtemps dans les titres EA Sports. On espère que ce défaut ne se retrouvera pas sur la version finale. Et puis, serait-ce trop demander d'avoir une option de reconfiguration des boutons, histoire de ne pas rater des buts tout faits à cause de vieux réflexes acquis sur d'autres jeux de foot ? Une modification semblerait-elle aisée à réaliser pour les développeurs et qui serait accueillie avec reconnaissance par les gamers. Quant au mode online sur Xbox Live, il faudra probablement attendre l'année prochaine au mieux... Il serait temps de s'y mettre monsieur EA Sports, car d'autres ne vous attendront pas... Malgré ces petites lacunes, cet opus 2003 nous donnerait presque l'envie de réclamer rapidement le 2004. En espérant qu'après cette belle évolution, il ne viendra pas aux développeurs de la série, le besoin de se reposer sur leurs lauriers. Un an, c'est long et pour être francs, nous ne nous contenterons pas d'une réactualisation des effectifs sans véritables innovations comme cela a pu être le cas dans d'anciens épisodes de la série.

VERDICT

GRAPHISME

Modélisation impeccable, animations ultra réalistes, public bien rendu. Bref, pas grand-chose à redire sur la performance visuelle.

SON

Bonne ambiance générale en 5.1. Pas mal de tubes récents pendant les menus et surtout des commentaires criants de vérité.

JOUABILITÉ

Une bonne évolution dans la lignée de la voie entamée avec Coupe du Monde. Même les détracteurs de FIFA devraient y jeter un œil.

DURÉE DE VIE

Comme dans tous les jeux de sport, pour peu que vous trouviez quelques amis accros, FIFA 2003 devrait vous combler largement.

BALLON

- ↑ Comme à la télé !
- ↑ Les commentaires impressionnants.
- ↑ Beaucoup plus agréable à jouer qu'auparavant.

BOULET

- ↓ Pas de reconfiguration des boutons.
- ↓ Pas assez de liberté sur les replays.
- ↓ Pas de jeu online.

EN RÉSUMÉ

Une évolution qui va dans le bon sens. Mais si vous possédez déjà Coupe du Monde, peut-être serait-il un peu excessif de déboursier à nouveau 70 €...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

16 / 20



↑ Les dragons sont vraiment plus gros que vous !



↑ Le ciel est obscurci par les cendres...



↑ Ce dragon a de faux airs de B52.

Des ombres dans le ciel, des cendres sur la terre : les dragons sont de retour !

REIGN OF FIRE

GHISLAIN MASSON

INFOS

GENRE : ACTION

DÉVELOPPEUR : KUJU ENTERTAINMENT

ÉDITEUR : BAM ! ENTERTAINMENT

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : MI-NOVEMBRE 2002

Sorti l'été dernier dans les salles obscures, *Reign of Fire* nous contait l'histoire d'un petit groupe de soldats luttant contre l'invasion des dragons. Malgré un concept de départ assez réjouissant, le film ne tenait pas ses promesses notamment par la quasi-absence de ces charmants cracheurs de feu à l'écran. Heureusement, l'adaptation en jeu vidéo rattrape le coup en nous mettant directement aux prises avec ces monstres légendaires. Reprenant la trame du film, cette version Xbox consiste en un shoot à la troisième personne. Vous y jouez le rôle d'un militaire juché sur un véhicule blindé dont vous dirigez à la fois le mouvement et la tourelle arrière. Selon les missions, vous devrez alternativement tirer sur tout ce qui a des

écailles, protéger des civils, escorter des convois ou encore éteindre des incendies. Curieusement, le véhicule va dans la direction vers laquelle vous visez avec votre arme. Or, les dragons étant des créatures plutôt aériennes, vous avez souvent la tête en l'air. Aussi vous devez faire le choix entre avancer au hasard avec le risque d'un obstacle ou bien rester immobile et vous prendre quelques souffles enflammés. Ajoutons à cela une douzaine de monstres et autant de soldats pour que cela soit vite le chaos le plus total sur le champ de bataille. Certes, c'est intéressant du point de vue de l'adrénaline mais le jeu en devient presque injouable dans certaines séquences. D'un point de vue technique, ce n'est guère plus emballant. Les graphismes sont corrects mais n'utilisent qu'une seule gamme de couleur. Du coup, les décors sont ternes et ne fournissent qu'une unique ambiance. En revanche, l'animation est assez réussie notamment pour le vol des dragons à la fois majestueux et effrayant. Concernant la bande-son, elle est assez bien conçue malgré la présence d'une seule et même musique tournant en boucle. Au final, on peut dire que ce *Reign of Fire* est vraiment fidèle à son homologue cinématographique : beaucoup de promesses pour un résultat médiocre. **X**

AU FEU ! >>>

Les flammes sont le principal danger du jeu. Si vos véhicules n'ont pas grand-chose à craindre des chocs et autres balles perdues, c'est une tout autre histoire avec le feu. Bien sûr les dragons se feront un plaisir de vous cracher dessus, à moins que vous ne soyez obligé de traverser un incendie. Une fois votre véhicule transformé en torche, une seule solution : trouver de l'eau. Mais attention ! Un plan d'eau est très efficace pour éteindre les flammèches mais peut aussi noyer votre jolie jeep.



>> Le feu, votre principal adversaire.



↑ Vous pouvez ramasser des armes bonus sur le sol.

VERDICT



ENFLAMMÉ

- + Plus nerveux que le film.
- + Les dragons.
- + Les flammes bien faites.



AU FEU !

- Répétitif.
- Confus.
- Ergonomie limite.

EN RÉSUMÉ

Meilleur que le film mais un peu trop fouillis pour être un bon jeu. Les dragons auraient sans doute mieux fait de rester dormir. C'est ce qui risque de vous arriver avec ce jeu...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

7/20



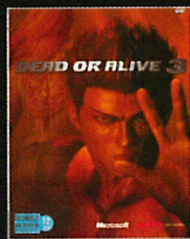
LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™





↑ Les coups spéciaux ne pardonnent pas ! Mais ils sont difficiles à sortir.

 Quel KO ! L'étalon italien crée la surprise avec le meilleur jeu de boxe de la Xbox !

ROCKY



CYRILLE TESSIER



INFOS

GENRE : SPORT
DÉVELOPPEUR : RAGE
ÉDITEUR : RAGE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : OUI

Ce qu'il y a d'amusant avec la boxe, c'est qu'elle divise le public entre amour du noble art et dédain pour ce qui reste jugé comme un sport trop violent.

Pour autant, on se bagarre plus pour sauver les taureaux des corridas, allez comprendre... Toujours est-il que la boxe est une discipline bien difficile à reproduire, et les tentatives dans le domaine jonglent maladroitement entre arcade et simulation plus ou moins pompeuses. Il faut dire qu'il faut gérer les différents coups, la condition du boxeur, les mouvements d'esquives ou de jambes, la fatigue, le ring... Rocky est avant tout un jeu de boxe certes, mais il est surtout l'adaptation parfaite de l'univers des films. L'ambiance est là, des commentaires aux boxeurs, en passant par les phases d'entraînement, l'humour des citations retenues, jusqu'à l'acharnement lors des rounds qui s'éternisent, la fatigue qui s'accumule au cours des combats... Rarement on avait vu une licence aussi bien ciblée et exploitée : ça fait plaisir. Rocky propose plusieurs modes de jeu, de l'Entraînement au Tournoi par KO en passant par les matchs de démonstration. En solo, il n'y a pas l'ombre d'un doute, le roi du ring, c'est le mode Cinéma ! Vous pouvez jouer dans les cinq Rocky de la série et vous refaire tous les combats, notamment contre les stars des films (Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago, Tommy Gunn) et même contre les boxeurs entr'aperçus ! C'est dans ce mode que vous débloquentez une trentaine de combattants et les nombreux rings. C'est là aussi que vous

ENTRAÎNE-TOI ! >>>

En mode Cinéma, il faut s'entraîner pour améliorer les caractéristiques de Rocky. Pour cela vous disposez de cinq petits jeux, sur lesquels vous pouvez laisser l'ordinateur bosser à votre place. Mais si vous voulez gagner plus de points, il faudra vous y mettre. Si vous voulez coller à l'ambiance du film, passez les rounds à 180 secondes minimum et faites votre préparation consciencieusement, vous ne le regretterez pas ! Après tout, vous n'avez que trois essais pour réussir... Allez du nerf !



>> Améliorez vos mouvements en tapant en rythme dans ce bloc de viande.



>> Les abdominaux, c'est dur et ça vous permet de bosser votre détermination.



>> Personnellement, je n'ai jamais réussi à sauter à la corde, mais Rocky y arrive pas trop mal.



↑ Maîtrisez l'art de l'esquive !



↑ Tommy Gunn n'aime pas les fautes de goûts !



↑ Difficile de se relever après un KO...

pourrez vous entraîner pour vous améliorer ou récupérer après les combats. Même les phases d'entraînements, constituées de petits jeux d'arcade (voir encadré) sont inspirés des films, telle la frappe dans des quartiers de viande. Cette espèce de mode Carrière, entrecoupé d'animations des moments forts des films, est un autre point fort. Notamment vis-à-vis de *KO Kings*. Si les jeux de boxe pêchent souvent par leur jouabilité, celle de *Rocky* fait sensation. Très intuitif, nécessitant peu d'entraînement, on frappe vite là où l'on veut, enchaînant dans des combos meurtriers jabs, directs, crochets ou uppercuts au corps ou au visage, du droit ou du gauche, le tout avec un système d'esquives ménageant des contres redoutables pour le boxeur imprudent qui frappe en se découvrant. Maîtriser les 150 combinaisons n'est pas chose facile, mais un mode vous permet de vous familiariser avec. Contre un ordinateur de bon niveau ou un joueur confirmé, il est impossible de gagner en bourrinant ou en appuyant sur toutes les touches. Techniquement, *Rocky* s'en sort très bien, avec des animations et des graphismes dans l'ambiance, ainsi qu'un souci du détail qui fait plaisir, surtout dans la gestion des blessures. Même constat pour la bande sonore, avec les encouragements dynamiques de la foule, les citations du film et une musique de qualité (même si l'on ne peut pas rajouter ses propres morceaux). Le constat est donc clair : *Rocky* est une réussite, capable de vous familiariser avec la boxe si vous n'y connaissez rien ou de vous faire passer, avec vos amis (et le mode tournoi à 16 !) des moments des plus grandioses !

VERDICT

GRAPHISME

Moins impressionnant qu'un *KO Kings* mais beaucoup plus varié et détaillé, avec une mention spéciale pour le public.

SON

Entre le 5-1, la voix de Stallone et surtout la foule dynamique qui réagit en fonction des matchs, on s'y croit. Rocky ! Rocky !

JOUABILITÉ

Un système de jeu classique mais efficace qui permet de faire de bons enchaînements. Un mode Entraînement sert à l'appropriation.

DURÉE DE VIE

En solo, on peut tout débloquer en une quinzaine d'heures (suivant votre niveau), mais à plusieurs, il y a de quoi faire...

CHAMPION

- + Superbe adaptation.
- + Très bonne qualité de la réalisation.
- + Intensité des matchs.

TQCARO

- Puissance de certains coups.
- On ne peut créer son boxeur.
- Impossibilité d'ajouter ses propres musiques.

EN RÉSUMÉ

Tout comme ses adversaires, on n'attendait pas de *Rocky* un tel niveau. Il s'agit là d'une excellente adaptation et d'un des meilleurs jeux de boxe disponibles !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15 / 20

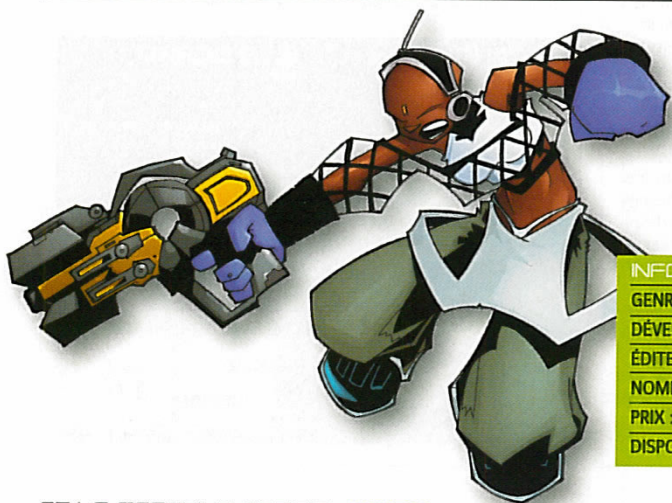


↑ L'usine de robots, ses couloirs labyrinthiques et ses tas de ferraille hargneux.

Beaucoup plus décontracté que les cadors du genre. Un FPS surprenant et rafraîchissant !

TIMESPLITTERS 2

FRÉDÉRIC BRUNET



INFOS

GENRE : ACTION

DÉVELOPPEUR : FREE RADICAL DESIGN

ÉDITEUR : EIDOS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

Ils sont là, ils sont partout ! Cachés dans la pénombre, invisibles la plupart du temps, les Time Splitters sont à l'origine de tous les maux dont souffre l'humanité depuis l'aube de l'humanité. Aliens humanoïdes au faciès tentaculaire, ils rôdent dans les méandres du temps et se sont jurés, quelle que soit l'époque, de prendre possession de la Terre. Et devinez qui on appelle pour annihiler leur menace ? Vous, bien sûr, dernier rempart du genre humain contre cet indicible péril. Vous jouez depuis des années, vous connaissez donc ce sempiternel discours : sauver le monde et gnagnagna... On appréciera l'honnêteté des développeurs de ne pas mettre plus en avant leur trame scénaristique faiblarde : les gars de Free Radical Design ont plus bossé le level design que le synopsis, et nous serions de fieffés menteurs si nous disions que cela nous dérange ! Car après tout, on est dans un FPS, un genre qui ne laisse pas trop de place au discours. Normal, il privilégie l'action ! Les gamers vétérans verseront une larme en pensant aux riches heures passées sur *Goldeneye N64*, réalisé par Rare à l'époque. Sachez que la plupart des salariés de Free Radical Design ont usé leurs premières souris dans cette respectable maison. Ce qui n'est pas vraiment une surprise lorsque l'on se penche sur le moteur 3D du jeu, mais nous y reviendrons... *TimeSplitters* premier du nom, sorti uniquement sur PlayStation 2, avait à l'époque étonné et divisé le public. Niveaux bizarroïdes, musiques psychés, armes



↑ Une jolie bimbo à délivrer du mal...



↑ Les boss sont gigantesques mais assez peu résistants.



↑ Ça chauffe à Chicago : les gangsters veulent votre peau !



↑ Les gros robots sont lourdement armés.

MONTREZ VOTRE TALENT !

Une question de difficulté

TimeSplitters 2 propose trois niveaux de difficulté. Outre le nombre d'ennemis et la rapidité de réaction de l'IA, le principal changement entre les trois modes, provient de la taille des cartes ! En « facile », vous ne mettez que quelques minutes pour boucler une map. Alors qu'en « difficile », vous errerez dans des labyrinthes vicieux regorgeant de monstres...

« C'est l'occasion d'utiliser une des plus belles collections de guns : à chaque époque son arsenal. »

burlesques et esprit potache contrastaient avec l'exigence technique du soft, un des plus réussis à l'époque. Mais plutôt que de s'occuper de la poutre aliasée dans l'œil du voisin, concentrons-nous davantage sur ce TimeSplitters deuxième du nom et plus précisément sur sa version Xbox. Comme précédemment, l'architecture se découpe d'une manière peu conventionnelle pour un FPS. En solo, vous voyagez à travers neuf époques et devez accomplir moult objectifs dans chacune. Il n'existe aucun liant entre les missions hormis la présence des Time Splitters. Cela peut sembler fourre-tout de prime abord mais parfaitement justifié du fait que vous poursuivez de néfastes bestioles à travers le temps et l'espace. Far West, temples incas, Chicago sous la Prohibition, stations spatiales... Vous exterminerez la vermine dans neuf environnements parfaitement modélisés : musique, ambiance et objets, on ne note aucun anachronisme ! Surtout, c'est l'occasion d'utiliser une des plus belles collections de guns : à chaque époque son arsenal. Les développeurs s'en sont donnés à cœur joie et mettent à votre disposition

LES MODES MULTIJOUER

Enfin des bots sur un FPS Xbox ! En plus, ils ne sont même pas mauvais, loin de là... Mais c'est entre quatre potes que l'on s'éclate le plus. Team deathmatch, Assaut, Vampire, Contagion... Pour un total de seize modes de jeu, les parties s'enchaîneront sans mi-temps grâce à la connexion réseau (soit 16 joueurs, tout comme Halo).



À quatre en écran partagé, les graphismes demeurent étonnamment propres.



Les modes de jeu variés vous occuperont des heures durant, seul ou à quatre joueurs.

plus d'une trentaine d'outils de destruction. On se régale lors de l'utilisation simultanée de deux Kalachnikovs ou un fusil à plasma, mais le plaisir est identique avec une simple arbalète ou un fusil de chasse modèle 1895. Chaque arme, ou presque, possède un tir secondaire dévastateur et on multiplie les cartons avec un plaisir que l'on a du mal à dissimuler. Ça canarde dans tous les sens, les balles ricochent, les ennemis poussent des râles lorsqu'ils sont atteints (dégâts localisés en prime !). Avec TS2 on est en présence de l'archétype même du jeu conçu pour exploser les enceintes du 5.1. La prise en main, épurée au possible, s'assimile en quelques minutes, grâce à un système de visée semi-automatique activable à volonté. Certes, racines Goldeneye obligent, il est impossible de sauter. Mais cela ne pose pas de réel problème, compte tenu de l'excellent travail accompli par les level designers. L'action ne souffre d'aucun temps mort, quel que soit le niveau parcouru ! Les objectifs sont similaires d'une époque à l'autre : vous devrez récupérer un cristal puis mettre rapidement les voiles, non

PÉTOIRES >>

Dans TS2, vous allez faire parler la poudre avec des armes plus ou moins exotiques. Des siècles de progrès technologique séparent l'arbalète maya du fusil plasma, mais leur fonctionnalité n'a cependant pas évolué. On tire, ça tue ! Découvrez une sélection des gadgets les plus meurtriers de l'univers !



1 L'arbalète maya, s'avère redoutablement efficace : on peut même enflammer ses flèches !



2 Le fusil de chasse début du XXe siècle. Idéal pour nettoyer une pièce en dix secondes !



3 La Kalachnikov, diablement puissante grâce à son lance-grenades intégré.



4 Le pistolet du futur. Vous le connaissez, Deckard a le même dans Blade Runner.



5 Le fusil à plasma. Le top du top pour griller la peau des Time Splitters.



↑ Pour stopper cette voiture, une seule solution : deux chargeurs vidés dans le moteur.



↑ Quasimodo défend Esmeralda.



↑ Sympa ce toubib, non ?

sans avoir éradiqué au passage quelques douzaines de disciples des Time Splitters. À noter l'apparition de boss, de forme plus ou moins humanoïde... Quelques missions secondaires peuvent venir se greffer, mettant tous vos sens en alerte et accélérant vos pulsations cardiaques. Filatures, protection de témoins, délivrance d'otages : vous devrez faire montre de polyvalence pour arriver au bout du mode Solo ! Une fois terminé, ce qui prend une bonne journée, vous pourrez vous consacrer aux deux autres modes disponibles : Arcade et Défi. Le premier permet de découvrir tout seul les joies du mode Multi (voir encadré) : enfin un FPS sur Xbox où il y a des bots ! Et des coriaces vicieux, en plus... On regrettera juste l'impossibilité de ne pas pouvoir communiquer avec ses coéquipiers de silicium. Dans le second, vous devrez accomplir des challenges plus ou moins stupides, pour le plaisir de débloquent une skin de personnage utilisable en Multijoueur. Décapitation de zombies, destruction de sites, courses-poursuites : il y a de quoi passer des heures ! Enfin, un éditeur de cartes est inclus dans ce joli package : en quelques minutes, vous construirez vos propres maps à travers une interface simple et claire. Quasiment parfait dans son gameplay, TS2 pêche juste par un léger manque d'ambition technique. En dépit d'un framerate constant et des effets de lumière dynamique à foison, le titre souffre du manque de finesse de ses textures : aucune différence comparée à la version PS2, hormis des temps de chargements beaucoup plus réduits et le fait qu'il soit inutile d'acheter d'accessoires supplémentaires pour jouer à quatre sur un même écran. Mais ne jouons pas les snobs : ce titre est l'un des FPS les plus jouissifs sur console et il serait dommage de s'en passer pour de basses considérations techniques... À mettre au sommet de votre liste d'achats de Noël. X

VERDICT

GRAPHISME

Excellente animation des personnages (dégâts localisés) et framerate irréprochable. Les textures manquent de finesse.

SON

C'est du tout bon : ça explose et ça tire dans tous les sens, dans un style très cinématographique ! Les musiques sont réussies.

JOUABILITÉ

Très intuitive grâce à la présence d'un verrouillage de cible semi-automatique. On ne perd pas des heures à configurer la manette !

DURÉE DE VIE

Les modes Multijoueur sont réussis. Des bots, des défis en tous genres, un éditeur de niveaux... Que demande le peuple ?



TUEUR

- L'excellence du gameplay.
- La variété des niveaux.
- Les modes Multijoueur géniaux.



VICTIME

- La même version sur toutes les consoles.
- Des passages trop vicieux.
- Sinon c'est du tout bon !

EN RÉSUMÉ

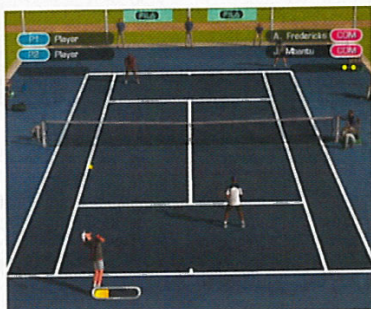
On a déjà vu mieux techniquement mais au top question fun et gameplay : du speed et de l'intensité. Très bon en Solo, excellent à plusieurs, TS2 mérite amplement que l'on y investisse un peu d'argent !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

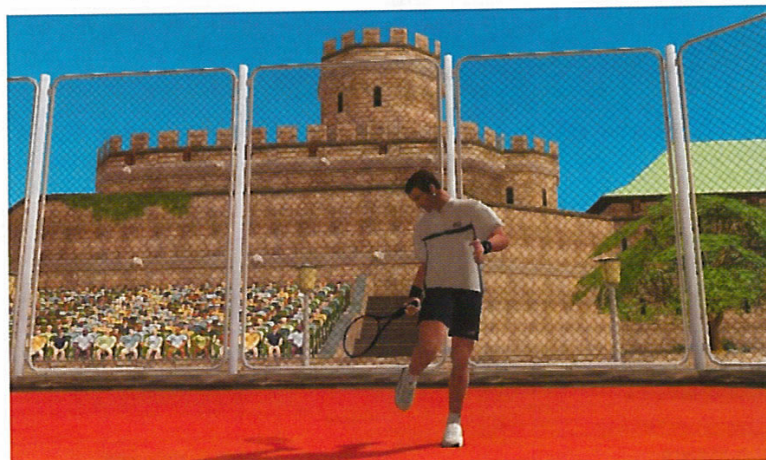
16 / 20



↑ Vous pouvez jouer un match d'exhibition.



↑ La modélisation des joueurs est sommaire...



↑ Attention, le service ne va pas tarder à arriver !



Nouvelle tentative d'un jeu de tennis sur Xbox. Double faute !

FILA TENNIS

THOMAS DIOUF

INFOS

GENRE : SPORT

DÉVELOPPEUR : THQ

ÉDITEUR : THQ

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : OUI

A première vue, *Fila Tennis* ressemble à un mauvais jeu... Et en fait, c'en est un. Notre Xbox est pour le moment assez pauvre en jeux de tennis, et attend avec impatience le titre qui scotchera ses fidèles comme *Virtua Tennis* l'avait réussi en son époque sur Dreamcast. Et bien ce n'est pas avec *Fila Tennis* que les accros de la balle jaune pourront contenter leurs envies de smashes et de montée au filet. Le soft propose donc les différents modes typiques du genre. Première surprise, non seulement les joueurs et joueuses sont tous anonymes, mais en plus, ils n'ont aucune caractéristique propre. On choisit donc celui ou celle qui va nous représenter selon son

apparence, et non selon ses points forts. Ensuite, direction l'entraînement, histoire de s'améliorer un peu. Force est de constater que la majorité des exercices sont d'un ennui fatal : la machine sert, on renvoie la balle, elle rebondit deux fois... la machine sert, on renvoie la balle... Zzzzz... Exit ! Direction le court. Et là, stupeur, les graphismes sont indignes d'une... Dreamcast. Vraiment. Tout cela est incroyablement plat, les couleurs terriblement fades, et les animations des joueurs assez ratées. Le gameplay de *Fila Tennis* se veut très arcade. Mais après quelques minutes, on s'ennuie déjà. Les échanges n'ont rien de passionnant, les différents coups proposés ne sont en fait pas si différents, et surtout, la gestion des distances est assez aléatoire. On se retrouve ainsi fréquemment à taper la balle alors que celle-ci a déjà rebondi deux fois... Mais la catastrophe arrive dès le changement de côté : il est tout simplement impossible de changer l'axe de la caméra ! Vous l'aurez compris, *Fila Tennis* n'a vraiment rien pour lui. Il souffre d'un manque cruel d'options, de graphismes totalement dépassés, d'un gameplay sans grand dynamisme et même d'une maniabilité un peu juste. Mieux vaut oublier ce titre très rapidement.

EFFETS DE BALLE



Seule bonne idée de *Fila Tennis* : la gestion des effets de balle. Ainsi, on pourra donner plus ou moins d'effet en pressant l'une des gâchettes. Attention cependant, il ne faut pas en abuser, surtout lorsque le joueur se trouve près de la ligne de couloir. À trop donner d'effet, la balle va systématiquement dehors. En revanche, les différents types de coup, hormis le lob, n'ont pas de réelle incidence sur le comportement de la balle, et on se retrouve rapidement à n'utiliser que deux boutons...



>> Les différents entraînements sont assez soporifiques...



>> La taille de la balle peut être changée.



VERDICT



ACE

- Les effets de balle gérés par les gâchettes.
- Jusqu'à quatre joueurs.
- C'est tout.



DOUBLE FAUTE

- Une seule caméra.
- Vraiment moche.
- Ennui profond au bout de quelques minutes.

EN RÉSUMÉ

Un soft raté, techniquement dépassé, qui réussit à peine à rendre certaines balles intéressantes. Le manque de dynamisme et d'options finit de sceller son sort...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

6/20

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un recapitulatif des tests déjà effectués.



LES JEUX XBOX

007 : ESPION POUR CIBLE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

4X4 EVO 2

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

AGGRESSIVE INLINE

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 13/20

ALL STAR BASEBALL 2003

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BATMAN VENGEANCE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BLADE 2

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

BLOOD OMEN 2

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

BLOODWAKE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 11/20

BURNOUT

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

CHASE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°8 et 9
VERDICT : 7/20

FIFA 2002 COUPE DU MONDE

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

CRASH

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 12/20

CRASH BANDICOOT

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 13/20

CRAZY TAXI 3

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

DARK SUMMIT

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 12/20

DAVID BECKHAM SOCCER

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

DEADLY SKIES

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

DEATHROW

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 8/20

EGGO MANIA

GENRE : réflexion
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

ESPN SNOWBOARDING 2

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

F1 2002

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

FUZION FRENZY

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 8/20

GAUNTLET DARK LEGACY

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

GENMA ONIMUSHA

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

GUN METAL

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 14/20

GUN VALKYRIE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 13/20

HITMAN 2

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

ISS 2

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

KELLY SLATER PRO SURFER

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

KO KINGS 2002

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

L'ENTRAINEUR

GENRE : stratégie
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

LARGO WINCH

GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

LOONS

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

MAD DASH RACING

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 9/20

MADDEN 2003

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

MATT HOFFMAN BMX 2

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

MYST III

GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NBA LIVE 2002

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL 2002

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NHL 2003

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL HITZ 2002

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 15/20

NIGHTCASTER

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

OBI-WAN

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

ODDWORLD

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 15/20

PIRATES : KAT LA ROUGE

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

PRISONER OF WAR

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

QUANTUM REDSHIFT

GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

RED CARD SOCCER

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

SHADOW OF MEMORIES

GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SILENT HILL 2

GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SLAM TENNIS

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

SOCCER SLAM

GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SPIDER-MAN

GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SPLASHDOWN

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 13/20

SPY HUNTER

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 7/20

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°7
 VERDICT : 11/20

STREET HOOPS

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : n°6
 VERDICT : 13/20

TAZ WANTED

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°7
 VERDICT : 10/20

TENNIS MASTERS SERIES 2003

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 13/20

TEST DRIVE OVERDRIVE

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 9/20

TETRIS WORLD

GENRE : réflexion
 DÉMO JOUABLE : n°7
 VERDICT : 7/20

THE THING

GENRE : action/aventure
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 12/20

TONY HAWK 3 PRO SKATER

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 15/20

TOUR DE FRANCE

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 9/20

TRANSWORLD SURF

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 12/20

UFC TAPOUT

GENRE : baston
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 12/20

WWE RAW

GENRE : baston
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 11/20

WRECKLESS : THE YAKUSA MISSIONS

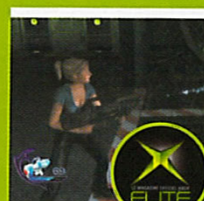
GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°2
 VERDICT : 15/20

XPLSIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

**AMPED**

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : n°2
 VERDICT : 16/20

**BUFFY**

GENRE : action/aventure
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 17/20

**COMMANDOS 2**

GENRE : stratégie
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 16/20

**CONFLICT DESERT STORM**

GENRE : action/stratégie
 DÉMO JOUABLE : n°6
 VERDICT : 16/20

**DEAD OR ALIVE 3**

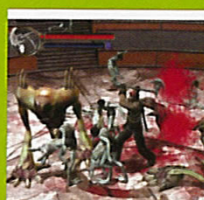
GENRE : baston
 DÉMO JOUABLE : n°3
 VERDICT : 16/20

**ENCLAVE**

GENRE : action/aventure
 DÉMO JOUABLE : n°6
 VERDICT : 16/20

**HALO**

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°4
 VERDICT : 19/20

**HUNTER : THE RECKONING**

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°7
 VERDICT : 16/20

**JET SET RADIO FUTURE**

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°5
 VERDICT : 16/20

**MAX PAYNE**

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°5
 VERDICT : 16/20

**MORROWIND**

GENRE : RPG
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 16/20

**MOTO GP**

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : n°4
 VERDICT : 17/20

**PROJECT GOTHAM**

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : n°1
 VERDICT : 16/20

**RALLISPORT CHALLENGE**

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : n°4
 VERDICT : 16/20

**SSX TRICKY**

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 16/20

**TUROK**

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 17/20

XECRABLE >

Les titres à éviter absolument.
 Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

ARTIC THUNDER

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 6/20

AZURIK

GENRE : action/aventure
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 4/20

BRUCE LEE

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 4/20

CEL DAMAGE

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : n°3
 VERDICT : 6/20

CIRCUS MAXIMUS

GENRE : course
 DÉMO JOUABLE : n°6
 VERDICT : 6/20

DAVE MIRRA 2

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : n°2
 VERDICT : 4/20

ESPN WINTER SPORTS

GENRE : sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 5/20

FOURMIZ

GENRE : Course
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 5/20

LEGENDS OF WRESTLING

GENRE : baston
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 4/20

NEW LEGENDS

GENRE : action/aventure
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 5/20

SHREK

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 4/20

THE SIMPSONS ROAD RAGE

GENRE : action
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 5/20

WTA TENNIS


GENRE : Sport
 DÉMO JOUABLE : non
 VERDICT : 4/20



ÉDITEUR : FPE - SON : VO/VF DD 5.1. - IMAGE : 16/9 - PRIX : 30 € ENVIRON

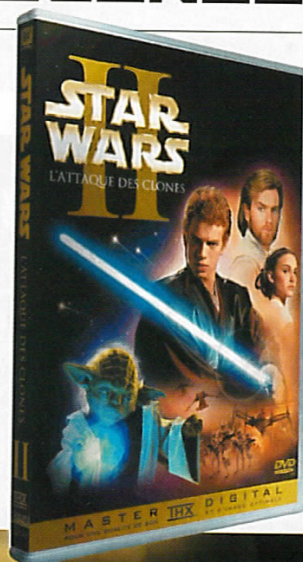
STAR WARS : EPISODE II L'ATTAQUE DES CLONES

Yoda strikes back !

 Dix ans après les événements de la Menace Fantôme, l'ancienne reine Amidala est devenue ambassadrice de Naboo à Coruscant. Alors que de nombreux mondes de la République menacent de faire sécession, la jeune diplomate est victime d'un attentat. Sa sécurité est confiée au Jedi Obi-Wan Kenobi et à son jeune disciple, Anakin Skywalker.

LE FILM. Après le succès critique mitigé de *La Menace Fantôme*, cette *Attaque des Clones* arrive à point pour remettre les pendules d'une certaine presse et de certains fans à l'heure. À la vision de ce second épisode, on ne peut que reconnaître l'incroyable cohérence de cette nouvelle trilogie, une cohérence

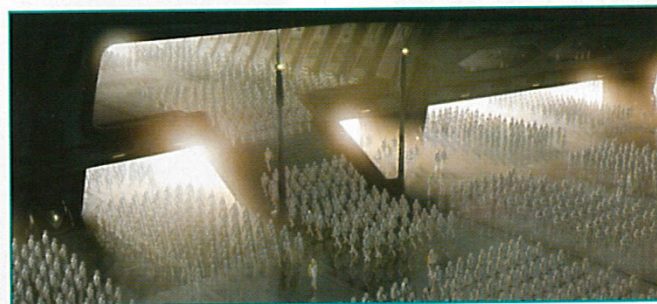
dont la dimension n'apparaîtra probablement en totalité qu'après la sortie du troisième épisode. Mais si certains éléments scénaristiques demeurent encore dans l'ombre, l'*Épisode II* impose surtout des personnages de plus en plus complexes, à commencer à Anakin lui-même, plus hanté que jamais par le côté obscur. Certes, le film continue d'accumuler les stéréotypes du Space Opera dans la grande tradition du Serial, mais on n'y lit pas moins constamment un sous-texte politique et humain passionnant. Quand bien même Georges Lucas pratique avec plaisir l'écriture à plusieurs niveaux, il se garde bien d'empiéter sur le grand spectacle. Et histoire de laisser le loisir





aux Cahiers du Cinéma de trifouiller la symbolique de l'œuvre, admettons pour notre part que *L'Attaque des Clones* demeure avant toute autre chose la plus grosse claque visuelle de l'année, en attendant, peut-être, la sortie des *Deux Tours* en décembre. Quand on songe que le film fut tourné en numérique haute définition, on est immédiatement pris d'une envie d'appeler les producteurs de *Vidocq* pour les convier à cette incroyable leçon de cinéma ! En matière de technologie, on ne s'impose pas à l'avant-garde avec de belles paroles, et la superbe esthétique du film, fruit du travail d'un studio qui compte parmi les plus compétents au monde, le prouve bien. Entre *l'Épisode I* et *l'Épisode II*, l'évolution est étonnante, particulièrement dans le domaine de l'animation numérique. Tous les plans comptent désormais des effets spéciaux, et souvent les comédiens

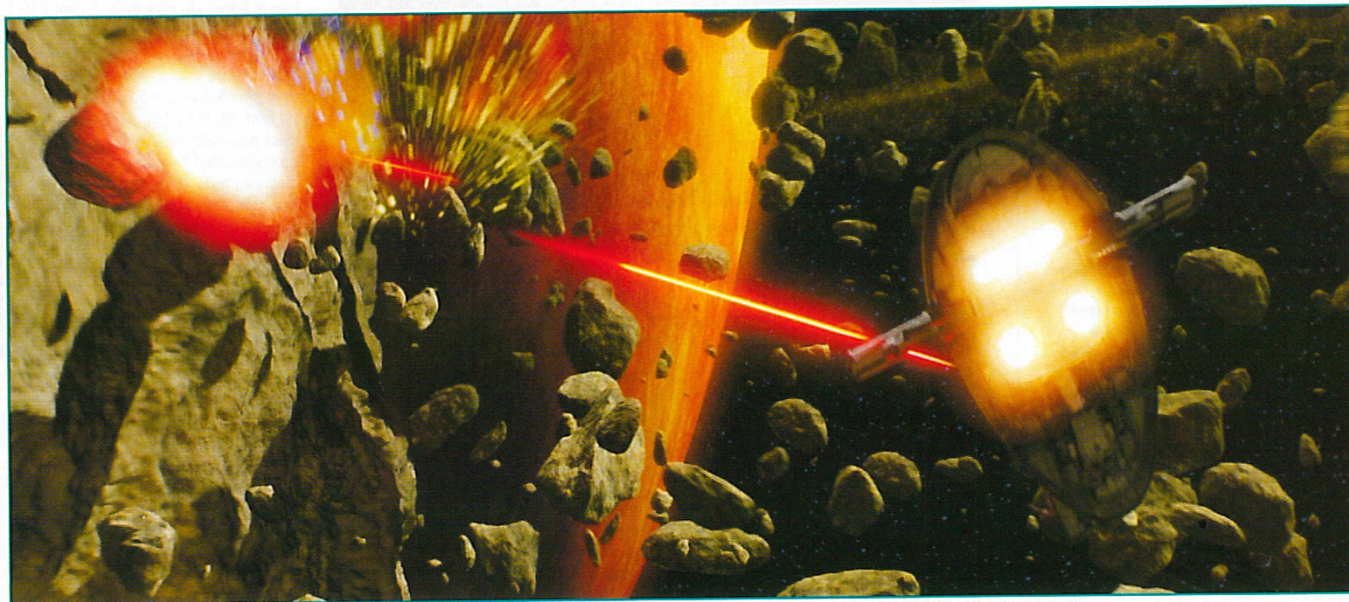
eux-mêmes sont en partie numérisés pour un résultat quasiment parfait. Seules les collisions entre les personnages de chair et les créatures de synthèse dans la séquence finale dans l'arène manquent de réalisme. Ne doutons pas que Lucas cherchera à corriger tout ça dans une future Édition Spéciale ! À ces détails techniques près, peut-on reprocher quelque chose au *show* incroyable orchestré par le célèbre barbu au goitre ? Peut-être la longueur et le traitement de la romance entre Anakin et Padmé... Mais si ces séquences n'hésitent pas à patauger dans le rose bonbon, c'est probablement moins par maladresse que par adhésion à une certaine tradition du conte de fée. Le public moderne, habitué aux amourettes éclairs et au second degré doit-il y adhérer sans condition ? C'est un autre débat. Mais l'histoire d'amour désormais campée, la saga est prête



pour un *Épisode III* en forme de tragédie finale. Rendez-vous en 2005 ! Dark Vador nous y attend déjà...

LE DVD. La claque initiée en mai dernier sur les écrans de cinéma se prolonge désormais sur support DVD. Le film, tourné en numérique, n'affiche par conséquent aucun défaut de pellicule, et la compression se révèle parfaitement maîtrisée. Certes, en matière de définition, la caméra numérique utilisée n'arrive pas encore à la hauteur d'une vieille 35 mm, mais le DVD se rattrape en affichant des couleurs incroyables. C'est bien simple : on redécouvre totalement le film en DVD. Jamais colorimétrie ne fut plus éclatante et plus esthétique qu'ici ! Après ça, les autres films vous paraîtront bien ternes... Le son est tout aussi impressionnant, même si Lucas continue de boudier le DTS. Gare aux basses ! Enfin, le DVD de bonus s'avère passionnant, avec deux longs documentaires techniques dignes du making-of de *La Menace Fantôme*. Jetez également un coup d'œil sur les scènes coupées, vous découvrirez ce à quoi nous avons échappé : une visite d'Anakin et Padmé chez les parents de cette dernière, avec dîner en famille, grosses blagues bien lourdes et scène ridicule dans la chambre d'enfance... Ouf !

STE
www.starwars.com



EN BREF

LA CHUTE DU FAUCON NOIR

Comment faire un film lourd et maladroit avec un sujet brûlant et des moyens hollywoodiens... Certes, le grand spectacle est à l'honneur, au moins autant que les viscères et l'hémoglobine. Mais l'inconséquence de certains films n'en demeure pas moins une source d'étonnement constant. Le DVD est superbe, en tout point conforme à l'esthétique de Ridley Scott. Mais quelqu'un peut-il préciser à ce dernier



que les drames contemporains ne se tournent pas comme des pubs ou des films de gladiateurs ?
Prix 26 € environ

LES GOONIES

De prime abord, *Les Goonies* semblaient mal partis pour trouver leur place dans cette rubrique. Quelle injustice ! Au final, le film n'a



pas autant vieilli que prévu, et la recette de la grande aventure selon Spielberg fonctionne à plein régime, même si ce dernier n'est « que » scénariste et producteur. Peut-être est-ce la nostalgie, mais *Les Goonies* font bien mieux que

UN HOMME D'EXCEPTION

Avec un sujet en or (la vie de John Nash, prix Nobel de mathématique, schizophrène et paranoïaque), Ron Howard compose comme à son habitude une œuvre



particulièrement académique. Le film se regarde avec plaisir, tant le sujet s'avère passionnant, mais on aurait aimé plus d'audace, plus de folie. En l'état, c'est un numéro rodé pour les Oscars. Une recette qui a fait ses preuves ! Le DVD est de très bonne qualité, et le second disque de bonus justifie à lui seul l'achat.
Prix 29 € environ



ÉDITEUR : STUDIO CANAL - SON : VO/VF DD2.0 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 23 € ENVIRON

RING 2

Le saigneur des anneaux

Le film débute juste après la fin de *Ring*, alors qu'une jeune étudiante, Mai Takano, reprend l'enquête sur la mystérieuse cassette vidéo et sur les origines de Sadako, la jeune fille maléfique à la noire chevelure.

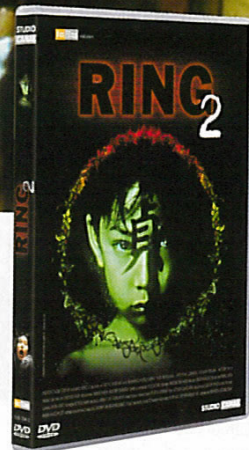
LE FILM. Alors que *Ring* jouait et s'achevait sur une véritable aura de mystère, sa séquelle s'évertue à multiplier les explications, quitte à partir dans des directions très différentes et

parfois un peu ridicules. À force d'effets d'annonce et de rebondissements improbables, le sentiment de peur s'estompe. Les puristes seront donc déçus, mais à l'inverse, les spectateurs frustrés par le flou scénaristique de l'épisode précédent seront comblés.

LE DVD. Un DVD Studio Canal conforme aux autres opus japonais du moment : correct, propre, mais sans éclat particulier. On regrette un certain

manque de définition, ainsi que le format audio en 2.0 seulement, tant en VO qu'en VF. À ce propos, pour bien apprécier le film, optez sans hésiter pour la version japonaise ! Enfin, en guise de suppléments, les interviews du réalisateur et du compositeur sont là pour satisfaire, au moins en partie, l'appétit des curieux.

STE
www.ring-lefilm.com



ÉDITEUR : SEVEN 7 - SON : VO MONO / VF DD5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 30 € ENVIRON

TAI-CHI MASTER

Jet Li, élève studieux

Deux jeunes moines, amis d'enfance, sont renvoyés injustement d'un temple shaolin. Ensemble, ils vont découvrir le monde. Mais si l'un se révèle avide de gloire jusqu'à la trahison, l'autre reste attaché à la sagesse qui lui a été inculquée.

LE FILM. Jet Li serait-il en train de devenir la grande star de la collection HK ? Force est de constater que les titres

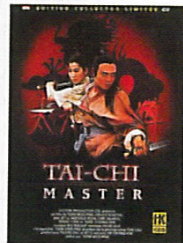
se succèdent à un rythme étonnant, alors que de nombreux films sont condamnés à rester dans l'ombre, faute d'interprètes aussi connus. Mais ne nous plaignons pas, car ce *Tai-Chi Master* est un des fleurons de Jet Li, même si les années l'ont relégué au rang de classique un peu démodé. Mais au moins les combats restent-ils spectaculaires, dans la grande tradition de Hong-Kong. Ce n'est pas très

étonnant, puisque le metteur en scène n'est autre que Yuen Woo-Ping, grand chorégraphe devant l'éternel. Le casting fait également partie des meilleurs du genre, avec, outre Jet lui-même, l'excellente Michelle Yeoh, bien avant qu'elle ne s'égare dans les aventures de James Bond. Un classique, on vous dit !

LE DVD. À quelques plans près, le master du DVD s'avère assez propre, et le transfert est de bonne facture pour un film HK. Si la définition n'est pas aussi précise qu'on pourrait l'espérer, n'est-ce pas la faute des très nombreuses pistes audio ? On trouve en effet deux VF, en Dolby Digital 5.1 et en DTS, ainsi qu'une version américaine ridicule en DD 5.1. Quant à la version originale, elle n'est proposée qu'en mono !

En terme de pêche, la meilleure piste demeure l'américaine, mais le doublage ridicule se charge de calmer les velléités des plus tolérants. Les VF n'étant guère mieux loties, on se rabattra sur le mono, sans regrets. Sur le DVD de bonus, l'herbe est plus verte, avec un excellent documentaire de 50 minutes sur Jet Li.

STE
www.metrofilms.com



EDITEUR : WARNER HOME VIDEO - SON : VO/VF 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENVIRON

LA MACHINE A EXPLORER LE TEMPS

Une quête amoureuse à travers les éons

Atterré par la mort de sa fiancée, un jeune inventeur anglais du XIX^{ème} siècle invente une machine à remonter le temps afin de modifier le passé. Mais c'est vers le futur qu'il va se diriger...

LE FILM. Adaptation d'un livre de H.G. Wells, remake d'un vieux film de George Pal, cette *Machine* possède tous les atouts d'un film hors du temps. Paradoxal, mais son charme tient justement à ses aspects parfois

novateurs, parfois surannés. Certains crieront au kitsch, mais c'est le genre qui veut ça. Ceux qui se laisseront envoûter en sortiront ravis, émus, voire impressionnés par cette vision qui englobe quelques centaines de milliers d'années de l'histoire terrestre. De quoi donner le vertige ? Après tout, le metteur en scène n'est pas le propre arrière-petit-fils de H.G. Wells pour rien !

LE DVD. Une image superbe pour un transfert extrêmement défini et fidèle

au film original. En VO comme en VF, le son surprend par son ampleur et sa précision. Bref, un excellent DVD, malgré des bonus un peu chiches : des featurettes soporifiques sur les effets spéciaux, ainsi qu'une scène coupée assez longue. Heureusement, les deux commentaires audio rattrapent un peu cette faiblesse.

STE
www.warnerbros.fr/movies/timemachine



EDITEUR : GCTHV - SON : VO/VF MONO - IMAGE : 16/9 - PRIX : 29 € ENVIRON

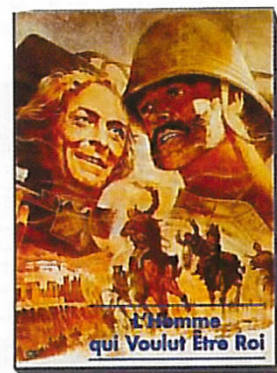
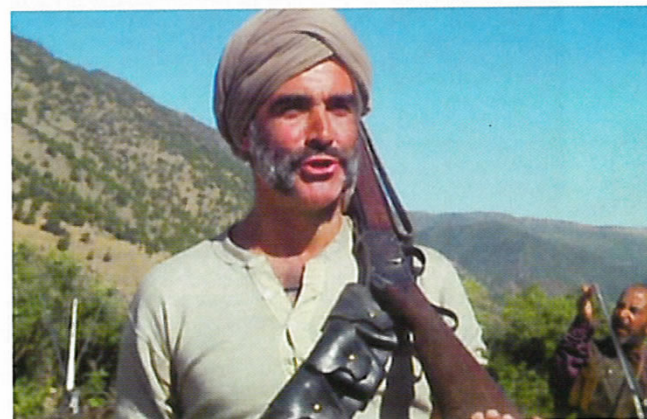
L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI

Le dernière grande aventure coloniale

Deux anciens soldats de l'armée britannique en Inde partent faire fortune au Kâfiristân, bien décidés à devenir les rois d'une peuplade primitive.

LE FILM. Malgré les innombrables rediffusions à la TV, il est parfois bon de redécouvrir certains films en DVD, version originale et format respecté. Ce

chef-d'œuvre de John Huston, par exemple : probablement le dernier des grands films d'aventure coloniaux, il ménage des situations inoubliables autant qu'un numéro d'acteurs fabuleux et une vraie réflexion sur le colonialisme. À l'époque, le constat était amer, mais intelligent et savoureux. Aujourd'hui, sur un thème assez proche, il faut se contenter de la Chute du Faucon Noir...



LE DVD. L'éditeur ne s'est vraiment pas foulé ! Le master, par exemple, affiche son âge à son nombre de tâches, et le transfert ne fait pas partie des meilleurs. Le son n'est jamais qu'en mono, mais, après tout, il s'agit du format audio d'origine. C'est du côté des suppléments qu'on est particulièrement en droit de râler : pas l'ombre d'un bonus, à quelques bandes annonces près. Le DVD n'étant pas vendu à un prix très avantageux, où se situe la logique ?

STE
www.columbiatristar.fr

EN BREF

ST : NEXT G 4

Et une saison de plus !
À ce rythme, les Trekkies vont y laisser leur portefeuille avant la fin de l'année. Mais cette fois-ci, c'est réellement pour la bonne cause, tant la 4^{ème} saison s'avère excellente. D'ailleurs, ne commence-t-elle pas par la seconde partie de l'épisode mythique *Le meilleur des deux Mondes* ? Désormais, la série est bien campée sur les rails de la qualité, et ça devrait continuer ainsi jusqu'à la fin.
Prix 100 € env.



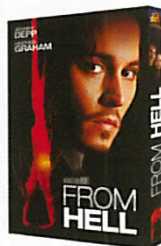
SIMETIERRE

Parmi les adaptations de Stephen King, on trouve le pire comme le meilleur. Et si le roman *Simetierre* se noie dans des centaines de pages interminables, la réalisatrice Mary Lambert a su en tirer un des films les plus flippants depuis longtemps. Apre, sans concessions, indifférent à la génération pop-corn du cinéma d'horreur, ce petit bijou se regarde encore aujourd'hui les yeux entrouverts et les poings serrés.
Prix 27 € environ



FROM HELL

Ce film a-t-il réellement un lien avec le Comics éponyme d'Alan Moore ? Le titre, au mieux, les lie, mais certainement pas le propos, ni l'ambiance. Ici, l'affaire Jack L'éventreur est traitée classiquement depuis le point de vue du policier. Du déjà-vu mille fois, à l'exception de la superbe ambiance victorienne reconstituée. Un DVD à l'image et au son de grande qualité, qui rend grâce aux seuls atouts du film.
Prix 30 € environ

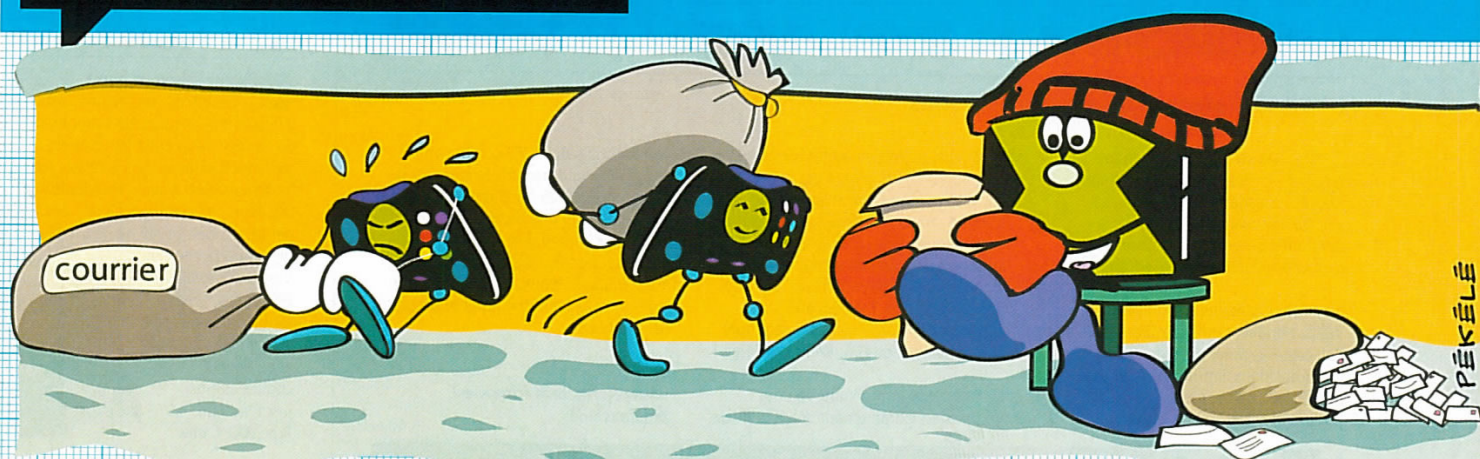


AUDITION

Après Kitano et Tsukamoto, Takashi Miike semble bien parti pour devenir la nouvelle coqueluche nipponne de l'Occident. Cinéaste underground et provocateur, son *Audition* est son premier film sorti sur les écrans français, malgré une riche carrière au Japon. Le film vaut surtout pour son final tant il accumule de cruauté !
Prix 27 € environ



XPRIMEZ-VOUS



EN BREF

Quels jeux conseillez-vous pour Noël ?

On vous prépare un petit dossier sympa pour le mois prochain...

Dans DOA3, en difficulté normale, j'ai réussi à finir le mode Team Battle avec... les pieds ! Elle est pas belle la vie ?

Oui, trop. Tu m'inquiètes déjà pour Xtreme Beach Volley.

Peut-on, ma classe et moi (17 élèves), visiter vos locaux dans le cadre d'une sortie ? Je voudrais partager ma passion, j'ai donc pensé à vous ! Nous ne sommes que cinq en interne, ça risque de faire un peu zoo cette visite. De plus, nous n'avons même pas la place d'accueillir un stagiaire si l'un d'entre nous n'est pas en vacances, désolé. En revanche, il y a de la place chez Fred...

Y a-t-il une surface minimum pour un ensemble 5.1 ? Est-ce que ça rendra bien dans mes 10 m² ? C'est tout à fait possible mais à moins de vouloir devenir sourd, il faut rester raisonnable sur la puissance. Un kit 5.1 pour PC fera parfaitement l'affaire. On prépare aussi un dossier sur le sujet.

Ici à l'Officiel Xbox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit. Et on tient compte de vos remarques.

Évitez le téléphone SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si, essayez, vous verrez :

Par E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Par lettre : Officiel Xbox - Courrier - 101-109, rue Jean Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

LA SÉLECTION DE VOS MEILLEURES LETTRES



SPECIAL XBOX LIVE

Petite compile de vos questions sur le service de jeux en ligne (merci à Darpiere, Benjamin Hattenberger, Ludovic Pokker et tous les autres lecteurs).

À part le kit de démarrage qui coûte 60 euros, devra-t-on aussi payer les communications ?

L'accès à Internet n'est pas fourni avec le pack, qui se destine à ceux qui ont déjà un accès haut débit. Des offres verront probablement le jour suite à l'accord passé entre Microsoft

et Wanadoo (pour l'ADSL) et Noos (pour le câble). Sinon on pourra se parler avec le casque micro.

Faudra-t-il appuyer sur un bouton pour parler et si oui lequel ?

Cela dépendra des jeux, notamment pour pouvoir parler avec son équipe ou avec tout le monde. Sinon, on parlera simplement avec la possibilité de filtrer les pénibles : ceux qui se mettraient à chanter ou à insulter tout le monde.

La voix sur le Live ne risquera-t-elle pas de gâcher certains effets de style des mails ?

Si tu parles des smileys, oui en effet, sinon on parle plus facilement à ses amis qu'on ne leur écrit.

Où achètera-t-on le pack Xbox Live et les abonnements supplémentaires ?
Le pack sera en vente un peu partout, enfin dans les mêmes endroits que la console. Rien n'est annoncé pour le prolongement de l'abonnement.

Ne pouvant accéder à l'ADSL, sera-t-il possible d'obtenir les bonus (cartes, persos, niveaux) du Xbox Live grâce à votre DVD ?
On y travaille, promis.

LETTERE DU MOIS : L'ORIGINE DE HALO



Salut à toute l'équipe !

Je voulais juste apporter quelques précisions sur votre très bon dossier sur Halo 2 paru le mois dernier. Tout d'abord, le Master Chief s'appelle John. Ensuite, dans le trailer, John saute sur le vaisseau Covenant. Une technique qui permet d'en prendre le contrôle voire de le détruire de l'intérieur car les humains n'ont par l'armement pour l'attaquer directement. Cela permet de spéculer un peu sur le déroulement du début de cette nouvelle aventure ! Tout ceci est développé dans le roman Halo : the Fall of Reach écrit par Eric Nylund (en anglais uniquement). On y apprend entre autres comment John est recruté et formé, quel est le mode de fonctionnement des squads Spartans plus versés dans l'art de l'infiltration que du bourrage, (Ndlr : Cyrille ne doit pas être au courant), quels ont été les premiers affrontements avec les Covenant et quels sont les événements qui ont mené le Pillard d'Autumn

au système de Halo. On y croise également de nouvelles races de scientifiques qui ressembleraient un peu aux floods... Un bouquin tout bonnement excellent (dans le style d'Étoiles, garde à vous ! de Robert Heinlein qui a inspiré Starship Troopers). Traduit en français il rendrait fou tout fan de Halo. J'ai d'ailleurs immédiatement recommencé le jeu après l'avoir dévoré. Enfin, j'aurais quand même une question : qui détient les droits de Starship Troopers ? Je rêve de combattre aux côtés de Johnny Rico dans un jeu de l'envergure de Halo (2 ?).

Bel enthousiasme de ta part ! Après quelques recherches, je te confirme que le roman n'est pas à ce jour traduit chez nous, faute d'une demande suffisante. Par ailleurs, Microprose avait réalisé un jeu tiré du long-métrage Starship Troopers, malheureusement sans l'envergure du film.

PATRICK CAPLIER

RETARD

Bonjour.
Dans votre dernier numéro vous indiquez sur la dernière page que le numéro du mois d'octobre sortira le 10/10/02. Ce matin donc, je me rue chez mon marchand de journaux et je constate sans réel étonnement que le mag n'est pas encore sorti. C'est la seconde fois que vous êtes en retard et que vous ne respectez pas les délais. Alors plutôt que d'annoncer une date pour laquelle vous savez pertinemment que vous ne pourrez pas sortir le mag, dites-nous de préférence qu'il sortira avec 5 à 6 jours de retard.

Nicolas Inacio

Désolé pour ces retards : le premier était dû à l'exclusivité mondiale sur Halo 2 pour laquelle les magazines concernés devaient sortir le même jour. Le second retard fut lié au X02. Reste que dans l'édito tu avais la bonne date... Il nous est parfois difficile de planifier à 100 %. N'y voyez aucune malice de notre part.

CAPTURES IMAGES

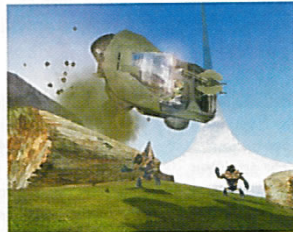
Je voudrais savoir s'il était possible pour un joueur lambda de prendre des captures d'écran de sa Xbox (ce serait cool, ne serait-ce que pour faciliter le concours). Existera-t-il à l'avenir des updates de l'OS Xbox, avec des options supplémentaires (comme justement le stockage d'images) ?

Sylvain Meyer

Avec une console du commerce on ne peut faire que de l'acquisition vidéo. Pour les updates, la Xbox est une console, Microsoft n'a donc pas prévu de la faire évoluer de cette façon.

TOI AUSSI FAIT SAUTER DU WARTHOG

Sur l'un de nos DVD, nous avons inséré une vidéo avec tout plein de sauts de jeep dans Halo. Vous vous êtes interrogés sur la façon de procéder. NyTiOplc, de www.halo-game.com vous donne la marche à suivre :



Pour faire voler bien haut les warthogs, il faut utiliser le lance-roquettes et les grenades des marines. Dès que la grenade est lancée, il faut tirer une roquette sur les suspensions de la jeep, ce qui aura pour effet de la propulser dans les airs en lui faisant faire des rotations démentielles. En y collant également une grenade plasma, après avoir lancé la roquette, elle entamera encore plus de rotations !

TROP FACILE

Bonjour, j'aimerais savoir quel est le jeu le plus dur sur Xbox. J'ai déjà terminé Halo en mode Légendaire, Gun Metal, Project Gotham Racing et Blood Omen. Le tous sans trop de difficulté.

Mathieu Lobeau

On t'a reconnu Lobo. Non pardon. Hum, t'es un chaud toi. Voyons voir... Il te reste malgré tout Enclave, Turok (très long en plus), mais si tu arrives à supporter Bruce Lee plus d'une heure, tu auras notre respect.



NOTE DE HALO 2

Au sujet des tests, comptez-vous revoir à la baisse certaines notes telles celle de Halo dont le petit frère sortira l'an prochain (ça va être long). Le second opus sera

vraisemblablement aussi bien, voir mieux que le premier. Comme vous ne pourrez pas mettre 20, car aucun jeu n'est parfait, vous lui mettrez sûrement 19. On se retrouvera avec deux jeux de qualité différente mais dont les notes seront identiques... Et pour le 3 et le 4 n'en parlons pas (oh là, je m'éloigne...) !

Greg10



Déjà merci pour tout ton courrier (Greg10 trouve aussi qu'on note trop gentiment les jeux de réflexion, « techniquement indignes » de la console. Mais bon, il en faut pour tout le monde, non ?). Alors dans l'absolu, la réflexion pour Halo tient la route. Seulement, nous testons un jeu lors de sa sortie. Halo 2 ne sera donc en effet pas noté de la même manière que le premier opus. Par contre, jamais un jeu n'aura 20, car la perfection n'est qu'un but. Comme nous ne mettrons jamais 0 : le pire des jeux demande toujours un minimum de travail et d'idée.

BOUTIQUE SYMPA

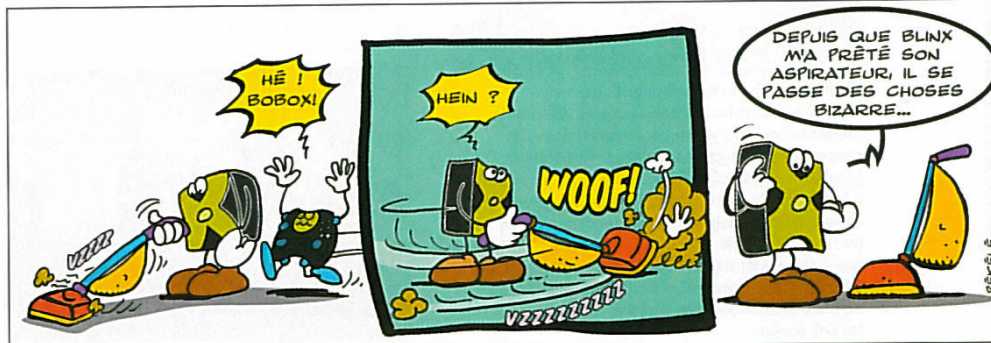
Bonjour Cyrille. Si tu pouvais parler de Planète Jeux Vidéo situé à Courmon près de Clermont-Ferrand dans le 63 : c'est l'un des rares magasins qui essaye un jeu à fond avant de le vendre... J'y ai essayé Halo à 16, plutôt rare non ?

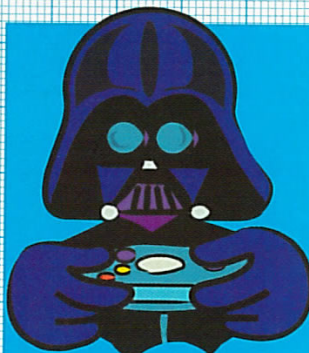
Aurelien

Voilà c'est fait. Merci aussi pour les photos de LAN (celle de tous les joueurs en T-shirts, c'est bien la première fois qu'on passe des paires de fesses). N'hésitez pas à nous donner vos avis sur les magasins et sur les événements que vous organisez. Nous essaierons de vous en proposer le planning. Allez, au boulot !

LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer au monde entier (hum) votre coin Xbox ? Alors envoyez-nous vos photos !





Chaud, chaud, chaud le concours sur *Crazy Taxi 3* ! Les scores ont commencé doucement, autour de 2 000 \$ avant de s'envoler pendant quelques jours autour de 8 000 ! On a même un instant envisagé une tricherie. Honte sur nous, car depuis quelques jours, on a reçu des photos avec des scores de plus de 15 000 \$! Le record atteint par ce vieux fidèle de LinkMaster57 a tout explosé. En tout cas, toutes nos félicitations à tous les autres participants. Plus particulièrement à ceux qui se sont acharnés pour faire péter le score (tel Yoann Dexet avec 14 208,56 \$ quand même !). Pour ceux qui doutent, la méthode consiste à embarquer les groupes de clients et faire le plus de sauts possible. L'entraînement est de rigueur !

Meilleur temps :
LinkMaster57 : 24 604,75



TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Écrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

HUNTER : THE RECKONING

On reproche souvent à ce jeu d'être trop axé arcade... Il est dommage de qualifier un jeu de « mauvais » pour cette raison, car au début, les jeux vidéos n'étaient-ils pas pour la plupart de bons vieux hits d'arcade ? C'est pour cela que *Hunter the Reckoning* m'a aussitôt convaincu. Le soft n'apporte certes pas de révolution dans le domaine, mais affronter des hordes de zombies et incarner des persos surarmés dans des décors variés, n'est-ce pas tout ce qu'il faut pour s'éclater ? Graphiquement tout est beau, l'animation est superbe (soulignons la



démarche des persos), la musique nous accompagne dans l'action, et le mode Multi, sans être inépuisable, promet de bonnes heures d'extermination de zombies entre amis ! Sans être un chef-d'œuvre, ce titre est superbe à mes yeux !

Gordon13j

JET SET RADIO FUTURE

Après la sortie de l'excellent premier opus sur la défunte Dreamcast, Sega se devait de confectionner une suite à son bébé tant son concept était fun et original. C'est désormais chose faite et c'est la Xbox qui s'y colle. Ready ? L'histoire de *Jet Set Radio Future* se passe cette fois-ci, comme l'indique le titre, dans le futur. Vous êtes toujours un tagueur prêt à tout pour agrandir votre territoire dans la ville. Dès les premières minutes de jeu, on s'en prend



plein la tronche tant il est graphiquement magnifique. À cela, ajoutez des villes tellement immenses qu'on s'y paume aisément avec des passages en tous genres, un mode Multijoueur (peut-être pas aussi jouissif que d'autres mais qui a le mérite d'exister), plus un mode qui permet de fabriquer ses tags pour les exécuter sur tous les murs de la ville. Secouez le tout et vous obtenez une bombe atomique. Quoi ? Vous êtes encore là ? Courez vite acheter *Jet Set Radio Future* avant qu'il ne reste plus un seul exemplaire.

Jet Seb Radio

CONFLIC DESERT STORM

Quand j'étais gosse, je jouais aux p'tits soldats avec mes amis, puis ça m'a passé pendant 15 ans. Maintenant, j'ai une Xbox et après avoir fini *Halo* et *Turok*, il me fallait un bon jeu d'action. Direction le magasin de jeux. Je regarde les nouveautés, et rentre chez moi avec *Conflit Desert Storm*, l'insère dans ma console et commence à jouer.



Première séance de jeu avec le didacticiel. Simple, je suis les ordres et on me félicite : « Tu tues bien, tu piques bien : t'es un brave soldat ». J'attaque donc la campagne et atterris je ne sais où. Je jette un œil sur mes objectifs : « Bon ben, allons chercher le mec. » Premier constat : la manière forte ne fonctionne pas. On passe donc ailleurs et ça va mieux : éviter un tank, tuer les sentinelles, c'est faisable. Puis les missions s'enchaînent, se suivent, se ressemblent mais on n'y fait pas attention : les situations restent assez variées. Je monte en grade. Je suis un bon soldat et je m'amuse. Résultat des courses : 70 euros pour un super jeu et 25 euros pour ma mitraillette en plastique et mes p'tits soldats tout neufs. Je suis un bon militaire je vous dis !

note 15/20

pierreonxbox.

DEAD OR ALIVE 3

J'insère *DOA3* dans ma Xbox et là, je me retrouve soudain propulsé dans un univers qui me laisse rêveur. Je presse les boutons et mon perso exécute une brillante chorégraphie, projetant mon adversaire dans une chute d'une centaine de mètres avec explosions et bris de glace. Ai-je fait tout cela ? Débousolé par l'allure ahurissante et le réalisme des coups, j'arrive tout de même à remarquer la somptuosité de la modélisation des persos et des décors. Une fois Omega achevée, une cinématique débute : je n'ai plus qu'à regarder et à pleurer. Tenu en haleine, j'attaque le mode Tag pour un autre spectacle. Je pose mon pad et m'interroge pour savoir si moi aussi je suis Dead or Alive...

Jason Monce



DEUX HÉROS VALENT MIEUX QU'UN.



Oddworld est en crise : le capitalisme sauvage, l'exploitation animale, la destruction de l'environnement. Aujourd'hui, les derniers survivants de votre race sont menacés. L'heure de la révolte a sonné. Rejoignez Munch et Abe dans leur lutte contre les tyrans industriels. Oddworld a besoin de vous !

www.xbox.com/fr/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





NHL HITZ 20-02

Saisissez ces codes à l'aide de la croix multidirectionnelle sur l'écran VS correspondant au chargement d'un match.

X, X, X, Y, Y, B, B, Droite : vous donne plus de temps pour entrer des codes.

X, X, Droite : le possesseur du palet sera affublé d'une grosse tête.

X, X, Y, Y, Gauche : toute l'équipe aura une grosse tête.

X, X, X, Y, Y, B, B, B, Bas : tirs puissants permanents pour l'équipe du joueur.

X, X, Y, Y, B, B, B, Bas : tirs puissants permanents pour les deux équipes.

B, B, Haut : votre turbo est amplifié.

X, X, X, X, Y, B, B, Droite : votre turbo est infini.

X, X, X, Y, Y, B, B, Gauche : la première équipe atteignant sept points remporte le match.

Y, Bas : de manière générale, cette commande annule les effets du code précédent.

X, X, B, B, Gauche : si vous remportez un combat lors d'une altercation, vous marquez un but.



X, X, Droite : il n'y aura plus de public.

X, Y, Y, Y, B, Gauche : il pleut sur le terrain.

X, Y, Y, B, Gauche : il neige sur le terrain.

X, Y, Y, Y, B, Bas : une balle de tennis remplace le palet.

X, Y, Y, B, Haut : le palet sera plus gros que la normale.

X, X, X, X, Y, Y, B, B, Droite : le palet rebondira

plus fort sur les côtés du terrain.



X, X, B, Haut : les points chauds du terrain seront visibles.

X, Y, Y, Y, B, B, B, Gauche : un ballon de basket remplace le palet.

X, Y, B, Droite : le palet ne sortira plus en dehors du terrain.

X, B, Haut : affiche la vitesse des tirs.

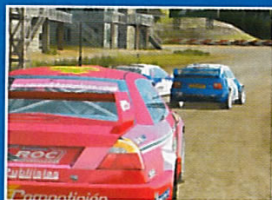
RALLISPORT CHALLENGE

Tapez les codes qui suivent à l'écran de création d'un joueur.

Veillez à respecter les majuscules : **TheGoodStuff** : débloquent les courses classiques du mode Carrière.

Geronimo : débloquent les circuits Downhill du mode Course unique ainsi que les quatre dernières voitures.

TheLongHaul : débloquent le circuit Grand Prix de Deer



Park du mode Course unique ainsi que les quatre dernières voitures.

NHL 2002

Jouer avec le groupe Barenaked Ladies (chanteurs et musiciens canadiens des années quatre-vingt-dix) :

Créez cinq nouveaux joueurs, et appelez-les **Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Stewart et Jim Creggan**. Vous n'aurez plus qu'à les intégrer dans la même équipe pour reconstituer le groupe sur le terrain.

Jouer avec les All Stars :

Jouez une saison complète All Star Game comprise, puis sauvegardez votre partie.

Les deux équipes All Stars seront alors disponibles.

Petit conseil : si vous devez



combattre, ne portez aucun coup. Ainsi, vous n'écoperez que de deux minutes de prison au lieu des cinq habituelles.

TONY HAWK 3

Entrez les codes suivants dans l'option cheats en respectant les majuscules et les minuscules. Un bruit de tiroir caisse confirmera la validité du code.



Rollit : débloquent toutes les vidéos.

Stiffcomp : complète le mode Carrière du skater sélectionné.

Neverboard : débloquent toutes les planches de skater sélectionné.

Juice4me : les statistiques du skater sélectionné sont au maximum.

Teamfreak : débloquent tous les personnages supplémentaires.

WeEatDirt : débloquent les personnages cachés de l'option « créer un skater ». Une fois cette option activée, entrez les noms suivants pour

utiliser les skaters correspondants :

062287 : Benjamin Scott-Pye

Brain eaters : Nolan Nelson

Crashcart : The Pouncer

DDT : Bo Hunter



Eastside : Aaron Cammarata

Frogman : Kendall Harrison

Gorilla : Matt Duncan

Grass Patch : Isaac Burns

Mini Joel : Joel Jewett

Pimpin Frank : Pimpin Frank

Rastapopolous : Rastapopolous

Skillzilla : GI Skillz

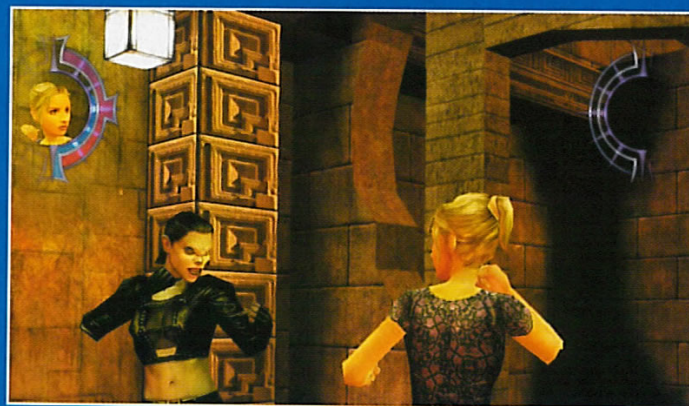
Stacey D : Stacey D

Spencer Hawk ou **Riley Hawk** :

les deux fils de Tony Hawk.

Vous pouvez vous amuser à entrer les noms se trouvant à la page « crédits » de la notice.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Pour les tips suivants, il vous faudra d'abord saisir le code des arènes Multijoueur paru dans le numéro 8 du MOX.

Dans le **menu Extras** faites **Y, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Y, Noir, Noir, Noir, Y, Y, Y**.

La barre d'énergie de la tueuse sera alors illimitée.

Toujours dans le **menu Extras**,

faites **Y, Y, Y, Noir, Noir, Noir, Y, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Y**. La jauge « Slayer power » sera toujours au maximum. Et pour jouer avec Dark Buffy dans les arènes faites dans le **menu Extras** : **Noir, Blanc, Y, Y, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Blanc**.

MOTO GP

Voici le code qui permet de tout débloquer dans le jeu.

À l'écran principal, faites : **Gauche, Haut, Gauche, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, B, Y, Bas, Haut, B.** La croix multidirectionnelle permet la saisie des codes figurant ci-dessus.



CIRCUS MAXIMUS

Pour débloquer tous les challenges d'entraînement, achevez le jeu en mode Tournoi.

Pour les équipes supplémentaires : **Minotaure et Scorpion** : finissez le jeu en mode Tournoi en difficulté avancée.

Sallus et Agrippa : terminez le jeu en mode Tournoi et Académie.

Équipe allemande : achevez le niveau Allemagne en mode Tournoi en difficulté avancée.

Équipe égyptienne : finissez le niveau Alexandrie en mode Tournoi en difficulté avancée.

Équipe des gladiateurs : terminez le niveau Circus Maximus en mode



Tournoi en difficulté avancée. **Conseil** : en achevant tous les challenges du mode Académie vous débloquerez l'équipe des entraîneurs pour les modes Arcade, Tournoi et Multijoueur.

BLOOD OMEN 2



Pour obtenir la Iron Armor et la Soul Reaver faites la manipulation suivante à l'écran principal : **Blanc, Noir, L, R, X, B, X.**

PIRATES : KAT LA ROUGE

La belle Katarina possède une belle collection de costumes.

Pour en profiter, maintenez les **gâchettes L et R**, le **stick analogique gauche**, la **direction Haut** de la **croix multidirectionnelle** et la **touche Back**.

Pour vous confirmer le succès de votre manipulation,

la console affiche la valeur suivante : « 0000:0000 ». Avec le **stick analogique droit**, vous pourrez modifier cette valeur.
 0000:0001 : costume violet.
 0000:0010 : rouquine, bikini rouge et orange.
 0000:0011 : cheveux bleus, bikini bleu et rouge.
 0000:0100 : bronzée, cheveux châtons, bikini orange et jaune.
 0000:0110 : blonde, bikini rose.

COUPE DU MONDE FIFA 2002

Nouvelles équipes pour les matchs amicaux : Pour débloquer l'équipe des stars américaines, remportez la Coupe du Monde avec une équipe des zones CONCACAF ou CONMEBOL. Pour débloquer l'équipe des stars européennes, remportez la Coupe du Monde avec une équipe de la zone UEFA. Pour débloquer l'équipe des stars asiatiques, remportez la coupe du monde avec une équipe de la zone AFC. Pour débloquer l'équipe des stars africaines, remportez la coupe du monde avec une équipe de la zone CAF. C'est n'est qu'après avoir débloqué



ces quatre équipes que vous aurez la possibilité de jouer avec une *dream team* regroupant les stars mondiales.

CRAZY TAXI 3

En complétant les divers niveaux du mode Crazy X vous obtiendrez les récompenses citées ci-dessous.

Niveau 1 : les courses West Coast, Glitter Oasis et Small Apple sont débloquées.

Niveau 2 : vous disposez de nouveaux véhicules au choix.

Niveau 3 : le mode Another Day est débloqué.

Niveau S-S : tous les conducteurs sont disponibles dans toutes les courses.



NBA LIVE 2002

Vous pouvez jouer avec la glorieuse équipe des Chicago Bulls de 1996. Pour cela, sélectionnez l'équipe normale des Bulls et jouez une saison complète (82 rencontres) sans en perdre une seule en réglant la durée d'un quart-temps à cinq minutes minimum.



BRUCE LEE

Pour déverrouiller le mode Défis de Bruce, terminez le jeu. Si vous manquez de patience effectuez la manipulation suivante : à l'écran principal où « appuyer sur Start » apparaît, faites **X, Y, X, Y, X, X, Y, Y, stick analogique gauche, stick analogique droit**. Par contre, si vous finissez le jeu, vous débloquerez aussi le mode expert.





■ Statistiques : le code le plus utilisé dans les jeux est Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A, B.

NUMÉRO NEUF 111



SUR LE DVD



SUR LE DVD

Au programme de notre DVD ce mois-ci, plus de vingt vidéos des futurs hits sur votre console préférée. Cinq démos jouables vous attendent également. Parmi elles, nous vous offrons en avant-première l'une des plus attendues sur la Xbox : *Splinter Cell*. Attention ! Ce n'est tout de même pas une raison pour oublier les autres. Alors amusez bien en attendant le numéro suivant.

SPLINTER CELL

INFOS

ÉDITEUR : UBI SOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Ce garde devrait passer moins de temps sur *Quake*.



↑ Encore un fan de Jean-Claude Vandamme.

- STICK GAUCHE : DÉPLACEMENT
- STICK DROIT : CAMERA
- CROIX : VISION NOCTURNE / THERMIQUE
- BOUTON A : INTERACTION
- BOUTON B : SE BAISSER
- BOUTON X : VISER
- BOUTON Y : SAUT
- GÂCHETTE L : TIR SECONDAIRE
- GÂCHETTE R : TIR PRINCIPAL
- BOUTON BLANC : S'ADOSSER AU MUR
- BOUTON NOIR : INVENTAIRE

Voici, rien que pour vous, une mission de Sam Fisher. Agent à la NSA et héros de *Splinter Cell*, il cultive à merveille l'art de l'infiltration. Jamais vous n'avez eu autant de possibilités d'action avec un personnage. Vous vous surprenez même à recommencer la mission simplement pour voir ce qui se serait passé si vous aviez agi autrement. C'est bien simple, il a enthousiasmé toute la rédaction. Décrit comme le MGS killer, il deviendra sûrement la référence du genre toutes machines confondues. Cette petite démo devrait vous faire patienter jusqu'à sa sortie officielle... ou rendre l'attente encore plus douloureuse.

DEATHROW

INFOS

ÉDITEUR : UBI SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



↑ Ce crime réclame vengeance.



↑ Non, ce n'est pas de la danse.

- STICK GAUCHE : DÉPLACEMENT / ROTATION
- STICK DROIT : PAS CHASSÉS
- CROIX : STRATÉGIE
- BOUTON A : COUP DE POING / PASSE
- BOUTON B : COUP DE PIED / TIR
- BOUTON X : ROULADE / PARADE
- BOUTON Y : SAUTER
- GÂCHETTE L : MODIFIER ATTAQUE
- GÂCHETTE R : LOCALISER DISQUE
- BOUTON BLANC : INSULTE
- BOUTON NOIR : CHANGER DE JOUEUR

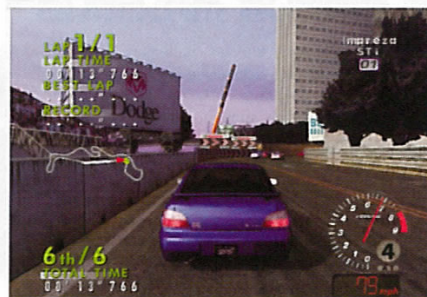
Deathrow vous propose de prendre part au sport collectif le plus violent qui soit. Votre but est de marquer des buts dans le camp adverse à l'aide d'un disque. Mais rapidement, vous passerez plus de temps à castagner vos adversaires. Vous pourrez choisir parmi trois équipes celle qui vous convient le mieux pour disputer un match complet. Et comme chacune d'elle est constituée de quatre joueurs, n'hésitez pas à inviter trois poteaux à vous rejoindre pour un véritable carnage. Le meilleur moyen de vous faire une opinion personnelle sur ce jeu qui a déçu la rédaction.

SEGA GT 2002

INFOS

ÉDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ La Subaru est la voiture la puissante de la démo.



↑ Une Renault 5, première sur un circuit : hallucinant!

- STICK GAUCHE : DIRECTION
- STICK DROIT :
- CROIX : DIRECTION
- BOUTON A : VITESSE +
- BOUTON B : VITESSE -
- BOUTON X : FREIN À MAIN
- BOUTON Y : MARCHÉ ARRIÈRE
- GÂCHETTE L : TRANSFORMATION
- GÂCHETTE R : ACCÉLÉRER
- BOUTON BLANC : VUE DE FACE
- BOUTON NOIR : CHANGER DE VUE

Avec son *GT 2002*, Sega fait son entrée sur Xbox dans la course au meilleur jeu de voiture. Installez-vous au volant de la Subaru Impreza ou de la Renault 5 turbo II que vous aurez customisé au préalable selon vos goûts. Vous pourrez juger de vos qualités de pilote sur la piste de Tornado Pass. Défierez en un tour cinq adversaires aussi avides de victoire que vous. Seul le mode Quick battle est jouable. Mais prenez donc le temps de naviguer à travers les différents menus pour découvrir l'étendue des options et modes de jeu qui seront présents dans la version commercialisée.

VIDÉOS

LES BANDES-ANNONCES DE : *Superman : The Man of Steel, Blinx : The Time, Sweeper, Brute Force, Whacked!, MechAssault, Kakuto Chojin, Kung Fu Chaos, Tao Feng, Pro Tennis WTA Tour, The House of the Dead 3, Monopoly Party, Panzer Dragoon Orta.*

CHASE

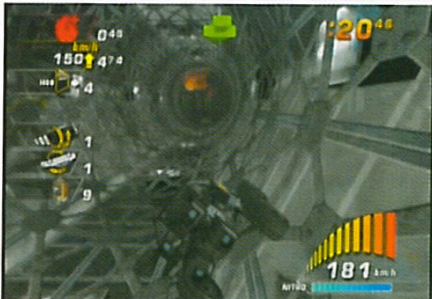
INFOS

ÉDITEUR : BAM !

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Avec un bon timing, ça passe sans problèmes.



↑ Encore un effort, la gloire est au bout du tunnel.

- STICK GAUCHE : DIRECTION
- STICK DROIT :
- CROIX : DIRECTION
- BOUTON A : NITRO BOOST
- BOUTON B : FREINAGE D'URGENCE
- BOUTON X : TOUCHE CASCADE
- BOUTON Y : VUE ARRIÈRE
- GÂCHETTE L : FREINS / MARCHE ARRIÈRE
- GÂCHETTE R : ACCÉLÉRATEUR
- BOUTON BLANC : RÉCUPÉRATION DU VÉHICULE
- BOUTON NOIR : CHANGER DE VUE

Chase revient pour un deuxième essai sur notre DVD. L'épreuve proposée dans le numéro précédent brillait par sa facilité. C'est pour cela que nous nous devions de trouver un challenge à la hauteur de votre talent de *gamer*. Cerise sur le gâteau, vous bénéficiez d'un niveau totalement inédit puisqu'il n'est pas dans le jeu. Au volant d'un buggy futuriste, vous devrez vous échapper d'une base galactique. Le principe reste quant à lui inchangé : réaliser au mieux les cascades imposées par le metteur en scène. Mais cette fois-ci, il sera moins évident d'y parvenir dès la première prise. A vos manettes, action !

MADDEN NFL 2003

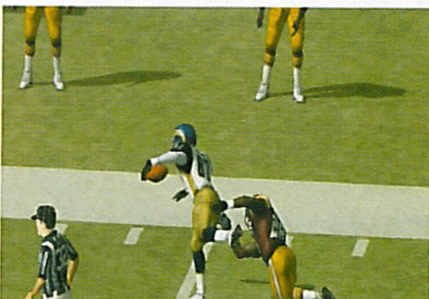
INFOS

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



↑ Un genou à terre pour rassembler ses forces.



↑ Puisqu'on vous dit que c'est un sport viril.

- STICK GAUCHE : DÉPLACEMENTS
- STICK DROIT :
- CROIX : DÉPLACEMENTS
- BOUTON A : PASSE / BLOCAGE
- BOUTON B : SPIN / BLOCAGE
- BOUTON X : PLONGEON / BLOCAGE
- BOUTON Y : PETIT SAUT / BLOCAGE
- GÂCHETTE L : FEINTE À GAUCHE
- GÂCHETTE R : FEINTE À DROITE
- BOUTON BLANC : BALANCER DROIT DEVANT
- BOUTON NOIR : VISÉE AUTOMATIQUE

Le football américain n'est pas le sport le plus prisé dans l'hexagone. Toutefois, ce constat ne devrait pas vous détourner de *Madden NFL 2003*. Electronic Arts connaît bien son affaire et signe une simulation d'excellente facture. Pour peu que vous connaissiez les règles, vous pourrez goûter à la joie de construire un jeu d'attaque tactique et solide. Vous disposez également d'un nombre impressionnant de combinaisons qui vous mèneront au *touchdown* vainqueur. En ce qui concerne les autres, la grande majorité, essayez quand même les exercices des quatre mini camps disponibles qui ont au moins l'avantage d'être distrayants.

■ **Jeu à suivre :** Sam a émis l'idée d'un jeu dont les niveaux paraîtraient par épisode à chaque numéro. Ah ! si le coût des jeux n'était pas aussi élevé.

X GAMES

CONCOURS
SEGA GT
2002

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail : cyrille.tessier@futurenet.fr

Le concours ce mois-ci portera sur *Sega GT 2002*. Choisissez n'importe quelle voiture pour réaliser le tour de piste. Envoyez-nous la photo des résultats de la course et ce, avant la fin novembre.

>> MEILLEUR SCORE :
Le principe du concours de ce numéro est simple : dans le temps de la démo, amassez le plus d'argent possible ! Envoyez-nous la photo de l'écran des résultats en joignant votre score avec votre courrier. Bonnes courses !



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente début décembre 2002

» SUR LE DVD LES DÉMOS EXCLUSIVES DE :

ET LES VIDÉOS DE :

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH
VOLLEYBALL
SEGA GT 2002
TOE, JAM & EARL III
ZAPPER
GALLEON
MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE
SHADOW OF MEMORIES
NHL HITZ 20-03
DEFENDER
ROCKY - THE BONUS GAMES



» FURIOUS KARTING



» TENNIS MASTERS SERIES



» REIGN OF FIRE



» ROCKY



» MICRO MACHINES



» LOONS



» TY, LE TIGRE DE TASMANIE

» LES TESTS DE :



SPLINTER CELL

Vous avez pu avoir un rapide aperçu de ce qui vous attend grâce à la démo. Un test ultra complet pour confirmer vos espoirs.



UNREAL CHAMPIONSHIP

Le plus furieux des Doom-like est sur le point de frapper. Il va falloir s'entraîner avant le Xbox Live.



MEDAL OF HONOR

Le débarquement comme si vous y étiez tout en restant confortablement assis dans votre fauteuil. La guerre, c'est mieux en jeu vidéo...



GHOST RECON

L'un des meilleurs jeux d'action/stratégie de ces dernières années. Vous allez comprendre ce que c'est de jouer en équipe.



007 : NIGHTFIRE

Face à la charge de Triple X, James ne perd pas son flegme légendaire et revient en force dans une suite réussie d'Espion pour Cible.

VIDÉOS

LES BANDES-ANNONCES DE : *Superman : The Man of Steel*, *Blinx : The Time, Sweeper, Brute Force, Whacked!*, *MechAssault*, *Kakuto Chojin*, *Kung Fu Chaos*, *Tao Feng*, *Pro Tennis WTA Tour*, *The House of the Dead 3*, *Monopoly Party*, *Panzer Dragoon Orta*.

CHASE

INFOS

ÉDITEUR : BAM !

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Avec un bon timing, ça passe sans problèmes.



↑ Encore un effort, la gloire est au bout du tunnel.

- STICK GAUCHE : DIRECTION
- STICK DROIT :
- CROIX : DIRECTION
- BOUTON A : NITRO BOOST
- BOUTON B : FREINAGE D'URGENCE
- BOUTON X : TOUCHE CASCADE
- BOUTON Y : VUE ARRIÈRE
- GÂCHETTE L : FREINS / MARCHÉ ARRIÈRE
- GÂCHETTE R : ACCÉLÉRATEUR
- BOUTON BLANC : RÉCUPÉRATION DU VÉHICULE
- BOUTON NOIR : CHANGER DE VUE

Chase revient pour un deuxième essai sur notre DVD. L'épreuve proposée dans le numéro précédent brillait par sa facilité. C'est pour cela que nous nous devons de trouver un challenge à la hauteur de votre talent de *gamer*. Cerise sur le gâteau, vous bénéficiez d'un niveau totalement inédit puisqu'il n'est pas dans le jeu. Au volant d'un buggy futuriste, vous devrez vous échapper d'une base galactique. Le principe reste quant à lui inchangé : réaliser au mieux les cascades imposées par le metteur en scène. Mais cette fois-ci, il sera moins évident d'y parvenir dès la première prise. À vos manettes, action !

MADDEN NFL 2003

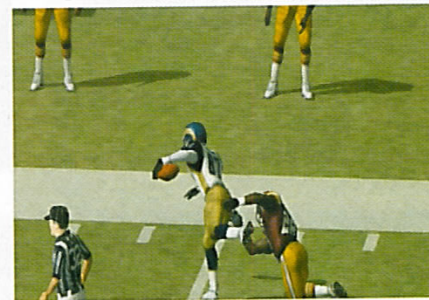
INFOS

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



↑ Un genou à terre pour rassembler ses forces.



↑ Puisqu'on vous dit que c'est un sport viril.

- STICK GAUCHE : DÉPLACEMENTS
- STICK DROIT :
- CROIX : DÉPLACEMENTS
- BOUTON A : PASSE / BLOCAGE
- BOUTON B : SPIN / BLOCAGE
- BOUTON X : PLONGEON / BLOCAGE
- BOUTON Y : PETIT SAUT / BLOCAGE
- GÂCHETTE L : FEINTE À GAUCHE
- GÂCHETTE R : FEINTE À DROITE
- BOUTON BLANC : BALANCER DROIT DEVANT
- BOUTON NOIR : VISÉE AUTOMATIQUE

Le football américain n'est pas le sport le plus prisé dans l'hexagone. Toutefois, ce constat ne devrait pas vous détourner de *Madden NFL 2003*. Electronic Arts connaît bien son affaire et signe une simulation d'excellente facture. Pour peu que vous connaissiez les règles, vous pourrez goûter à la joie de construire un jeu d'attaque tactique et solide. Vous disposez également d'un nombre impressionnant de combinaisons qui vous mèneront au *touchdown* vainqueur. En ce qui concerne les autres, la grande majorité, essayez quand même les exercices des quatre mini camps disponibles qui ont au moins l'avantage d'être distrayants.

■ **Jeu à suivre :** Sam a émis l'idée d'un jeu dont les niveaux paraîtraient par épisode à chaque numéro. Ah ! si le coût des jeux n'était pas aussi élevé.

X GAMES

CONCOURS
SEGA GT
2002

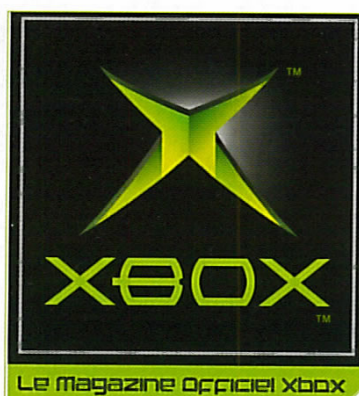
Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail : cyrille.tessier@futurenet.fr

Le concours ce mois-ci portera sur *Sega GT 2002*. Choisissez n'importe quelle voiture pour réaliser le tour de piste. Envoyez-nous la photo des résultats de la course et ce, avant la fin novembre.

» **MEILLEUR SCORE :**
Le principe du concours de ce numéro est simple : dans le temps de la démo, amassez le plus d'argent possible ! Envoyez-nous la photo de l'écran des résultats en joignant votre score avec votre courrier. Bonnes courses !



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente début décembre 2002

» SUR LE DVD LES DÉMOS EXCLUSIVES DE :

ET LES VIDÉOS DE :

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH
VOLLEYBALL
SEGA GT 2002
TOE, JAM & EARL III
ZAPPER
GALLEON
MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE
SHADOW OF MEMORIES
NHL HITZ 20-03
DEFENDER
ROCKY - THE BONUS GAMES



» FURIOUS KARTING



» TENNIS MASTERS SERIES



» REIGN OF FIRE



» ROCKY



» MICRO MACHINES



» LOONS



» TY, LE TIGRE DE TASMANIE

» LES TESTS DE :



SPLINTER CELL

Vous avez pu avoir un rapide aperçu de ce qui vous attend grâce à la démo. Un test ultra complet pour confirmer vos espoirs.



UNREAL CHAMPIONSHIP

Le plus furieux des Doom-like est sur le point de frapper. Il va falloir s'entraîner avant le Xbox Live.



MEDAL OF HONOR

Le débarquement comme si vous y étiez tout en restant confortablement assis dans votre fauteuil. La guerre, c'est mieux en jeu vidéo...



GHOST RECON

L'un des meilleurs jeux d'action/stratégie de ces dernières années. Vous allez comprendre ce que c'est de jouer en équipe.



007 : NIGHTFIRE

Face à la charge de Triple X, James ne perd pas son flegme légendaire et revient en force dans une suite réussie d'Espion pour Cible.

NOUVEAU ! NUMÉRO 2

Le Magazine officiel Windows XP

Microsoft®

Windows[®] xp

Le magazine officiel

» Numéro 2, novembre 2002

- Passez à la photo numérique
- Mettez à jour Windows XP avec le Service Pack 1
- Tout sur Windows Messenger 4.7
- Maîtrisez Internet Explorer 6
- Animez votre bureau
- Raccordez vos PC en réseau
- Maîtrisez l'invite du DOS
- Animez PowerPoint
- 80 astuces pour Word

Microsoft®

- Meilleure fiabilité du système
- Meilleure compatibilité avec les applications
- Meilleure sécurité
- Tous les nouveaux drivers
- 313 bugs corrigés
- Prise en charge de l'USB 2.0

Microsoft Windows[®] xp

Service Pack 1

Pour l'Édition Familiale et Professionnelle

La mise à jour complète et officielle de Windows XP

VOUS DE JOUER AVEC VOTRE CD-ROM GRATUIT

Windows[®] xp

50 heures de cours d'anglais

Perfectionnez votre anglais avec cette version utilisable pendant 50 heures de la méthode TELL ME MORE (niveau intermédiaire).

LES MEILLEURS JEUX A L'ESSAI...

HITMAN 2

Démo jouable

Trucs et astuces

Microsoft

future

NOVEMBRE 2002 Prix de vente : 9,90 € TTC (11,90 € TTC hors taxes)

Le magazine + 2 CD-Rom

Tous les mois, tirez le meilleur de votre système d'exploitation.
Surprenez-vous avec le Magazine officiel Windows XP.

En kiosque le 25 octobre 2002

MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

Microsoft



ENCLAVE

www.enclave.de

La bataille commence en juillet 2002.

DEVELOPED BY:



big ben
interactive

© 2002
SWING!

ENTERTAINMENT Media AG

www.swing-games.com